# ACTION GAMES

...VAS A DETONAR

Rep. Argentina AÑO 1 - Nº 3 $ 3




## SEGA vs. NINTENDO




SUPER NINTENDO

## FINAL FIGHT VS. PIT FIGHTER

MEGA DRIVE

BATTLETOADS

NINTENDO - MASTER - PC

## TOP

MASTER - PC - NINTENDO

## TEN

PC - NINTENDO - MASTER

HOME ALONE - SUPER OFF ROAD - SUPER NES - CAPTAIN AMERICA - TOM & JERRY - NINTENDO

TINY TOON - GAME BOY - OUT RUN - JOE MONTANA 2 - MEGA - MERCS - G-LOC - MASTER - FANTASY ZONE - GAME GEAR - MONKEY ISLAND - SKATE OR DIE - PC

# El juego que te hará trepar las paredes

## Spider-Man

El hombre Araña está en apuros. Su mayor enemigo, Kingpin, colocó una bomba en la ciudad y le echó la culpa a nuestro héroe. La noticia se desparramó por toda la ciudad y, lo que es peor, se ofrece recompenza por la cabeza de Spider-Man.

La policía y la población están contra él. Tenés 24hs para solucionar el problema. Caso contrario, detonará la bomba.

Prepará tus manos. Este juego de Master System te hará trepar las paredes.

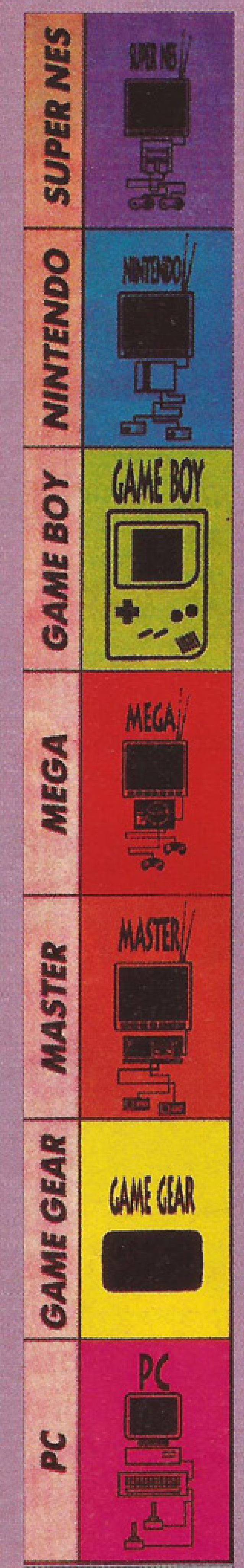



Master System®

GAMELAND
Distribuidor de SEGA para Argentina

# START




*Sega vs. Nintendo. Ya es una realidad. En esta "lucha" los más beneficiados son los gamemaníacos. La revolucción de juegos y personajes se extendió por todo el mundo. En Argentina sólo te la ofrece* **Action Games.** *Vos decidís quien gana.*


## PRESENTACION

**Super Nintendo:** Home Alone **18** - Super off Road **19**
**Nintendo:** Mega Man 4 - Captain America **24** - Tom & Jerry **25**
**Game Boy:** Faceball 2000 - Tiny Toon **38** - Gradius **39**
**Mega Drive:** Out Run **43** - Joe Montana Football 2 **40** - Rolling Thunder 2 **41**
**Master System:** The Lucky Dime Caper **48** - Mercs - G-Loc **50**
**Game Gear:** The Lucky Dime Caper - Fantasy Zone **56** - Solitaire Poker **57**
**PC:** Lakers vs. Celtics - Skate or Die **64** - Monkey Island - Sim Earth **66**

## ESTRATEGIA

**Super Nintendo:** Final Fight **22**
**Nintendo:** Battletoads **28** - Super Mario **32**
**Mega Drive:** Pit Fighter **43**
**Master System:** Sonic **51**

## TRUCOS

**Super Nintendo:** Darius Twin - Super R-Type - Super Mario World **19**
**Game Boy:** Terminator 2 - Snow Bros - Loc'n Chase **39**
**Game Gear:** Castle of Illusion **57**
**PC:** Indiana Jones - Low Glow - Grand Prix Circuit **65**


**ACTION GAMES**


AÑO 1 - Nº 3
AGOSTO 1992

EDITORIAL QUARK


Este es el código de puntaje que utilizamos


POBRE


REGULAR


BUENO

OPTIMO

Vení a

# GAMEMANIA

donde tus ídolos se divierten
jugando con las mejores consolas

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
**BIT ARGENTINA**




**LINEA BIT**
BITGAME 100 - 8 BITS
BITGAME 200 - 8 BITS
VIDEORACER 2000 - 8 BITS
SUPER MICRO GENIUS IQ-502

**LINEA SEGA**
MEGA DRIVE 16 BITS
GAME GEAR PORTATIL COLOR

**LINEA PC**
PC 2100 - 16 BITS

la linea de JOYSTICKS PROFESIONALES más sorprendente, los ACCESORIOS más originales para cada una de las líneas y lo más importante: todo el SOFTWARE para esas Consolas, con más de 500 títulos disponibles en Stock para que todos puedan encontrar en su visita, el rubro que más le atraiga.

**VENTAS POR MAYOR Y MENOR - VIDEO GAME CLUB - VIDEO CANJE CLUB**
**VISITENOS EN QUINTINO BOCAYUVA 61 - a 50 mts. de Av. RIVADAVIA al 4000**
**TUCUMAN 2111 esq. JUNIN**

# Este es el equipo para




*El más avanzado joystick de mano.*
**· CHIMERA 2 QS-139**
Para máquinas originales NINTENDO, BITGAME 100 y compatibles.

**· VIDEOMATION**
Dejá que tu imaginación juegue dentro de la TV. Un cartridge que te permitir hacer tus propios dibujos animados en la pantalla.

**· CHIMERA 3 QS-140**
Exclusivo para máquinas SEGA MEGADRIVE

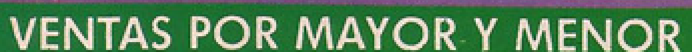
*Un verdadero comando de avión.*
**· AVIATOR 2 QS-153**
Para máquinas originales NINTENDO, BITGAME 100 y compatibles.

**· AVIATOR 3 QS-156**
Exclusivo para máquinas SEGA MEGADRIVE

# BITGAME *Club*

## *Lo Mejor en Videojuegos*

Distribuidor Oficial
**BIT ARGENTINA**






SABADOS ABIERTO TODO EL DIA

- Alquiler y venta de todos los Cartridges y accesorios para BITGAME, SUPER BITGAME MEGADRIVE, GAMEGEAR y el surtido más completo para GAME BOY




**Cabello 3669 - Capital Federal - Tel.: 802-0257**

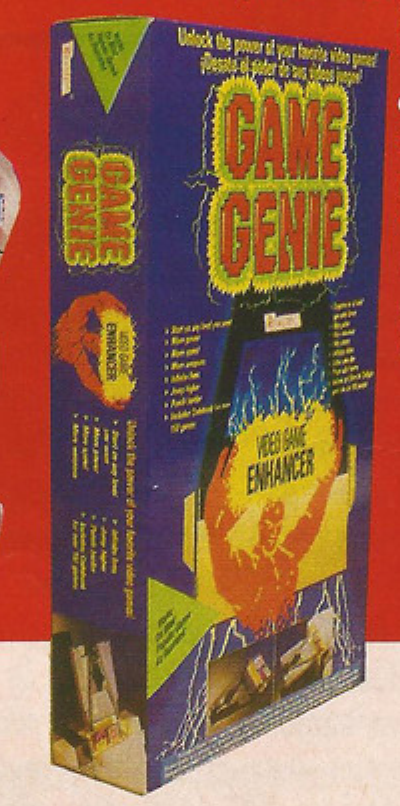
# tu próxima aventura!

*El más apasionante Joystick de combate*

**• INTRUDER 2 QS-149**
Para máquinas originales NINTENDO, BITGAME 100 y compatibles.

**• INTRUDER 3 QS-150**
Exclusivo para máquinas MEGADRIVE

**• GAME GENIE**
Desatá el poder de tus videojuegos. Más poder, más velocidad, más armas, Infinitas vidas, saltar más alto, pegar más fuerte, una verdadera genialidad para modificar tus juegos.




*Un revolucionario comando manual*

**• FLIGHTGRIP 2 QS-129N**
Para máquinas originales NINTENDO, BITGAME 100 y compatibles.

**• FLIGHTGRIP 3 QS-130**
Para máquinas SEGA MEGADRIVE

QuickShot
FOR PROFESSIONAL PLAYERS

Importa y Garantiza
BIT ARGENTINA

**SERVICIO TECNICO:** Av. Independencia 3485 - (1225)
Capital Federal - Tel. 93-3080

YON LUKAS Productions




## SEGA TIENE UNA NUEVA ARMA CONTRA
# LA PIRATERIA

Las consolas de Genesis vendidas actualmente en los Estados Unidos (ésas que vienen con el cartucho Sonic) son diferentes de las que venían acompañadas del juego Altered Beast. La diferencia es un circuito de protección insertado en la placa principal de las nuevas consolas. Con este chip, la Genesis de la generación Sonic sólo funciona con cartuchos licenciados por Sega. O sea: no acepta cartuchos piratas. Otra diferencia de la "Genesis-Sonic" es, en relación a la "Genesis-Altered Beast", que la primera no acepta el Mega CD japonés. Si sos un "fan" de Mega y estás pensando en traer el Mega CD del Japón, cuidado: puede que no funcione en tu consola. Y algo más: el Mega CD norteamericano, japonés, europeo y de donde sea sólo funcionará con los juegos comercializados en sus respectivos países. Sega pretende codificar los juegos en CD de modo que los mismos sólo funcionen con las consolas de la misma nacionalidad. En la práctica, esto quiere decir que los CD norteamericanos no van a funcionar en el Mega CD japonés y viceversa. ¡Ojo!

*El Genesis norteamericano no funciona en el Mega CD japonés*




## GENESIS TODAVIA LIDERA EL MERCADO NORTEAMERICANO

La Navidad de 1991 en los Estados Unidos fue escenario de otra emocionante lucha entre las dos archienemigas del mundo de los "games". Es que, por primera vez, Sega y Nintendo se enfrentaron en el mercado norteamericano de los videogames de 16 bits. Hasta ahora le está yendo mejor a Sega, que vendió 1,6 millones de Genesis el año pasado. Con esto, el total de Genesis en el mercado norteamericano llega a 3,2 millones de unidades.

Nintendo, a su vez, divulga el número de 2,1 millones de Super NES entregados a los comercios entre setiembre (cuando fue lanzado) y diciembre. Los comerciantes norteamericanos, sin embargo, sostienen que los consumidores acabaron comprando solamente 1,2 millones de aparatos.

Pero la Gran N no se da por vencida. El razonamiento es que, mientras su rival tardó un año entero para vender 1,6 millones de Genesis, ella consiguió comercializar 1,2 millones de Super NES en solamente cuatro meses. Y promete: ahora, en 1992, con un año enterito para trabajar, su meta es colocar 6 millones más de aparatos en manos de los norteamericanos. Las previsiones de Sega son más modestas: pretende vender 3,2 millones de Genesis durante este año.

Una cosa es cierta: nosotros, los gamemaníacos, seremos los beneficiados con esta competencia entre las dos empresas. Podemos esperar muchas otras batallas todavía, una más encarnizada que la otra, y juegos cada vez más copados.

NTD

# FAMILY GAME




- CARTRIDGES
- CONSOLAS PAL - N
- ACCESORIOS: PISTOLAS - AMETRALLADORAS - SUPER JOYSTICKS - JOYSTICKS INALAMBRICOS

**PAL - N original**

Distribuido por **NTD** electrónica argentina s.r.l.

Guardia Vieja 4438 Capital - 89-8153 862-1192

# GENESIS TENDRA JUEGOS CON LOS SIMPSONS

7 Importantes empresas que producen juegos para videogames Nintendo comienzan, a partir de este año, a desarrollar games también para Genesis. Las mismas son: Flying Edge, Gametek, The Software Toolworks, Micro Pose, Absolute Entertainment, Tecmagic y Vic Tokai. Esto significa que los "fans" de Genesis/Mega Drive van a disfrutar un montón de juegos y personajes que hasta ahora no estaban disponibles para sus consolas. Un buen ejemplo es la familia Simpson, que debe estrenarse en breve en los cartuchos Sega a través de Flying Edge ... que pertenece a Acclaim. La banda de los superhéroes de Marvel Comics, los juegos de box con George Foreman y hasta el Exterminador del Futuro surgirán de los 16 bits de Sega a través de Flying Edge. Otra empresa importante, la Gametek, pretende lanzar versiones de sus famosos títulos Jeopardy, Wheel of Fortune y American Gladiators, que tienen mucho éxito en los Estados Unidos. Con estas nuevas asociaciones, formalizadas a comienzos de enero, sube a 29 el número de empresas autorizadas por Sega of America a producir games para Genesis.



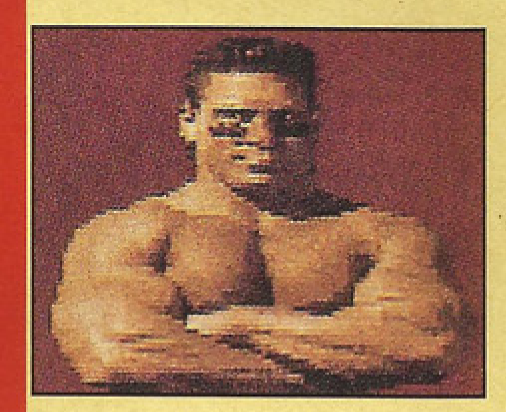

# ACTION GAMES: UN SUCESO ESPECTACULAR

Estamos recopados con la repercusión que tiene **Action Games**. Es impresionante la cantidad de llamados telefónicos que recibimos a diario. Estos se incrementaron aún más con la implementación del Top Ten.

El gran suceso que tuvo la revista superó nuestras espectativas. Pero también recompenzó el gran esfuerzo que estamos haciendo. No es fácil hablar de equipos y productos que no se conocen muy bien en nuestro país. Nuestra función es informar y aclarar a nuestros lectores sobre todas las posibilidades que ofrece hoy el mercado de videogames pero también queremos adelantarles lo que vendrá. A esta labor contribuyen, en gran medida, nuestros anunciantes, ya que con la extensa gama de productos que ofrecen brindan a los consumidores más posibilidades de elección.

El primer número tuvo 48 páginas; el segundo, 56; y el tercero, 72. El crecimiento es una realidad totalmente demostrable por la cantidad de páginas de cada edición. Creemos que podemos crecer más en cantidad y calidad de notas. Por eso te pedimos que nos llames y escribas para que **Action Games** siga siendo lo que vos lograste de ella: ***La mejor revista argentina de videogames.***

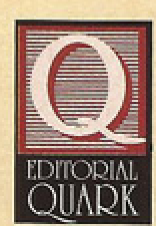
# GAMES RECIEN LANZADOS EN EE.UU.



Atención a las novedades que acaban de sacar los yanquis. Para Nintendo: Die Hard (Duro de Matar), F-15 Strike Eagle, GI Joe-The Atlantis Factor, Godzilla 2, Mac Kids. Super NES: Addam's Family, Lemmings, Smash TV, Wanderers's from Y's 3. Para Genesis: Paper-boy, Terminator, Test Drive 2, Valis. Para Game Gear: Berlim Wall, Chase HQ. Game Boy: Beetlejuice, Monopoly, Gradius-Interestellar Assault, Snow Brothers.

# PORTATILES: ADIOS A LAS PILAS

Un juego de pilas dura ocho horas en el Game Boy. En el Game Gear, cuatro horas como máximo. Para que los gamemaníacos no gasten una fortuna en cajas y más cajas de pilas, Dynacom lanzó fuentes de alimentación para los dos videogames portátiles. Conectás el aparato en el enchufe ... y adiós a las pilas. El accesorio para Game Boy se llama Game Pack y el de Game Gear, Gear Pack (obvio). Funcionan en los voltajes 110 y 220V y cuestan, aproximadamente, el equivalente a media docena de juegos de pilas alcalinas.




Azcuenaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 95203834

**Editor** Elio Somaschini

**Director** Claudio E. Veloso

**Publicidad** Juan C. Botana

**Distribución** Capital
Mateo Cancellaro e hijo
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Santa Magdalena 541 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

**Fotocromía** Vladimir Artes Gráficas SRL
Jufre 537 - 1º - Capital

**Impresión** Editorial Antártica S.A. - Chile

**Action Games** es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editoresz de Revistas.

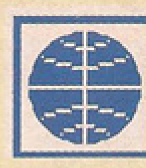
Esta versión en castellano de **Açao Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.

El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Açao Games**



**AÑO 1 - Nº 3 - AGOSTO 1992**



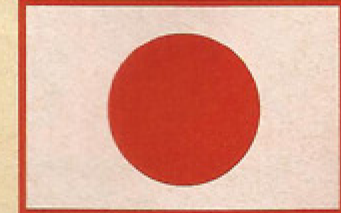



# NOTICIAS DESDE J • A • P • O • N

por Angelo Ishi

● Ultimamente, aquí en **Japón** se habla mucho de la última inversión de **Nintendo**. Pero no se crean que fue en el área de los **games**. Fue en la de deportes. Ocurre que la empresa simplemente compró... todo un **"team"** de béisbol de los Estados Unidos: los **Seattle Mariners**, equipo de la ciudad donde está la sede de **Nintendo of America**. La transacción se realizó por la miseria de 100 millones de dólares, de los cuales 60 millones salieron de los amplios bolsillos de **Nintendo**. La opinión pública norteamericana se indignó: "Los japoneses están comprando un **símbolo nacional** de los EE.UU. Es como si nosotros hubiéramos comprado el **sumo** de ellos," dijo un noticicioso de **TV** CBS. En el **Japón**, el presidente mundial de **Nintendo**, Yamauchi, se justificaba diciendo que la filial norteamericana solamente le había hecho un favor a la ciudad de su sede, ya que el equipo estaba a punto de mudarse de allí. Ahora, se armó un bochinche de aquellos.

● Basta de chismes, y vamos al tradicional informe sobre los **games** que están apareciendo aquí. En la categoría **Famicom**, se destaca **Tecmo Super Ball**, juego que simula el campeonato de fútbol americano de la **National Football League**, con equipos y jugadores igualitos a los de la realidad. Para dos jugadores. El mismo deporte puede verse en el juego **Sport Talk Joe Montana Football 2**, para **Mega Drive**. El juego es narrado como si fuera una transmisión de **TV**. Para agregar más realismo, las condiciones del tiempo cambian según la ciudad en que se realiza el juego. La fanáticos de **Super Famicom** está disfrutando del game **Super Wagyanland**, en que el muchachito **Wagyan** pasa por mil peripecias con su arma de ondas sonoras que **paraliza** momentáneamente al enemigo. Para terminar, los "fans" del **PC Engine** están de la nuca por dos juegos de la famosa **Konami**: Gradius y Salamander. Ya conocidos por los jugadores de Nintendo, estos games ganaron colores, definición y un brillo especial para la consola de **NEC**. Y eso es todo. ¡Hasta la próxima! ●






# SEGA

**En la lucha de los gigantes por el mercado mundial de videogames se pelea con poderosas armas: nuevos personajes y juegos cada vez más espectaculares.**

No hay vuelta que darle. La guerra fue declarada. Los dos bandos lanzan a sus soldados a la lucha.

Por el lado de Sega entró en escena Sonic -un puercoespín supersónico-, los alienígenas Toe Jam & Earl y Mickey Mouse.

Nintendo no se queda atrás y pone en el frente de combate a Super Mario -el famoso petiso de bigotes, acompañado por un simpático dinosaurio volador- estrenado en el mercado norteamericano junto con el Super NES, de 16 bits.

El motivo de la lucha es sólo uno: conquistar los corazones y mentes de los fanáticos de los videogames y hacer estallar el reinado de las consolas de cuarta generación.

El combate comenzó en Japón, continuó en U.S.A. y ya se desparramó por todo el mundo. Mirá bien por los alrededores de tu máquina porque Sonic y Mario pueden estar peleando muy cerca tuyo.

# NINTENDO




## SEGA ATACA CON MICKEY, SONIC Y LOS ALIENIGENAS

Dos alienígenas muy locos son los personajes más graciosos de los últimos tiempos inventados por Sega. Toe Jam es el petiso y Earl el gordo de anteojos. Ellos vienen del planeta Funkatron y son especialistas en cultura pop y "junk food" -hamburguesas, panchos, pizza y helados. El único problema es que Earl no es muy experto y dejó caer su nave en la Tierra. Resultado: los marcianitos deben encontrar los pedazos de su nave para salir de este loco planeta. No va a ser fácil.

Dentistas locos con ruidosos tornos, amas de casa con changuitos de supermercado, entre otros, persiguen a estos simpáticos personajes.

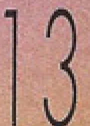
Bailando mucho funk y rap -porque están en onda- Toe Jam & Earl parten para las aventuras en el planeta Tierra. En el camino encuentran regalos como skates y tomates que




usan para huir de los enemigos. Cada vez que adquieren más experiencia pasan de nivel.
Action Games ya publicó con exclusividad la estrategia de este juego en su edición número uno correspondiente al mes de junio. Para todos nuestros lectores no es novedad.

*Sonic, el puercoespín supersónico*

Otra arma de Sega para derrotar el lanzamiento de Super NES es Sonic, The Hedgehog. Un juego de gran diversión con buenos gráficos y sonido espectacular. Este audaz personaje aparece tanto en las versiones de Master System, Mega Drive, y Game Gear.



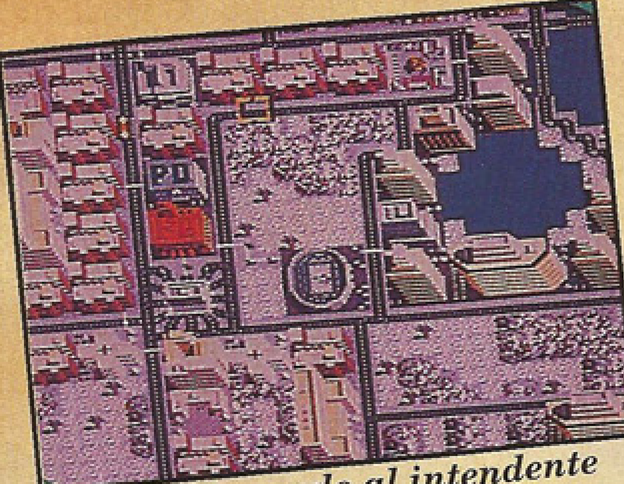

Para su lucha con Nintendo, Sega pidió refuerzos a Disney. Despues de Castle of Illusión, Mickey Mouse vuelve a atacar con el cartucho Fantasía, basado en la película del mismo nombre en la cual sobresalen la dulzura de la música, la belleza de los escenarios y los personajes fantásticos. En el juego, Mickey es un aprendiz de hechicero que para recuperar objetos mágicos y notas musicales, tiene que pasar por escenarios que transcurren en el agua, tierra, aire y fuego. Si lo consigue realiza el sueño de ser hechicero.

## MARIO, EL ARMA DE SUPER NES

Para promover las ventas de Super NES, Nintendo apuesta todo a su super figura: Super Mario, esta vez acompañado del dinosaurio Yoshi -que come tortugas y escupe bolas de fuego. El cartucho Super Mario World, que trae esta novedades, apareció junto con la nueva consola de 16 bits de Nintendo (Super NES) .

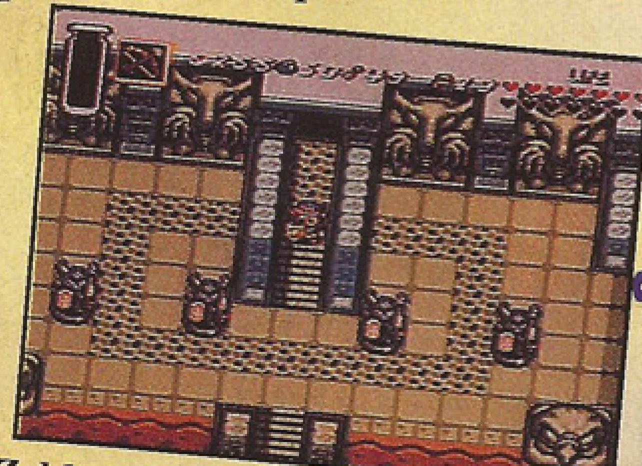
La empresa destaca la producción de Sim City, un simulador de ciudades donde vos sos el intendente a cargo de su cuidado. La tarea es complicada ya que el crimen, la contaminación ambiental y los problemas de tráfico te comprometerán más que a Carlos Grosso (intendente de la ciudad de Buenos Aires).

*Super Mario World, no sólo es un plomero*



*SimCity: jugando al intendente*

La famosa línea de Zelda ataca de nuevo, esta vez desde el Super NES. Volvé al reino de Hyrule con el héroe Link y la princesa Zelda. Tenés garantizados laberintos intrincados, monstruos espantosos y rompecabezas complicados.



*Zelda: los mejores desafíos*




*Star Wars: si la película fue buenísima...*

## STAR WARS: IMPERDIBLE PARA 8 BITS

A pesar de la espectacularidad de los 16 bits, la fuerza continúa en los 8. Si tenés un Nintendo o un compatible podés ponerte de la cabeza al jugar con Guerra de las Galaxias (Star Wars) y el Imperio Contraataca, dos films emocionantes de George Lucas pasados a la pantalla de video game.

Gracias a su buen sonido podrás sentir el vientito que dejan las naves al pasar. Todos los efectos especiales y los escenarios tridimensionales, se ponen en este juego para que enloquezcas no sólo con la aventura sino con las sensaciones.

En el primer cartucho, llamado Star Wars, Luke Skywalker, Han Solo y la princesa Leia luchan contra las fuerzas del Imperio para destruir a la horrible Estrella de la Muerte. Nuestros amigos tienen la ayuda de dos robots: R2D2 y C-3PO. Explorarás varios planetas y podrás dirigir varios personajes.

El segundo cartucho, denominado Empire Strikes Back (El Imperio Contraataca) continua donde terminó el primero, igual a la película. Después de destruir a la Estrella de la Muerte, tendrás que vivir otras aventuras con Luke Skywalker, como la lucha final con Darth Vader. Allí podrás usar las copadas espadas láser. La fuerza estará en vos.

# Una aventura sobre ruedas!




Viví toda la emoción con la nueva Video Racer. Una máquina de última generación con diseño aerodinámico para ganar en la Pole Position de los video juegos.

## CARACTERISTICAS TECNICAS

- 2 Joysticks con SELECT, START y TURBO de alta performance.
- Sistema PAL N Original.
- 220 Volts.
- Indicadores luminosos de encendido.
- Doble sistema de conexión para accesorios.
- Salidas para antena de TV audio y video directo.

## ACCESORIOS

Video Racer es totalmente compatible con todos los accesorios y cartridges existentes en el mercado.

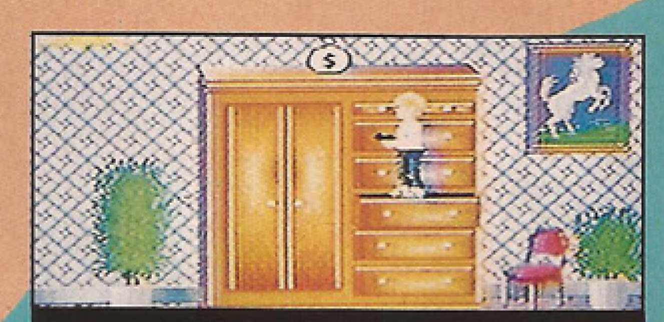
YON LUKAS Productions

BIT
ARGENTINA

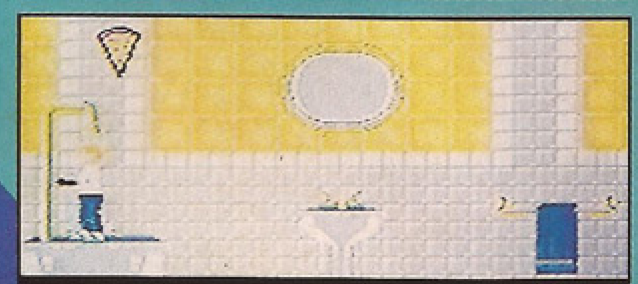
Fe 2166 Loc. 38 - Martinez - **REAL TIME:** Laprida 165 Loc. 31 - Lomas de Zamora - **RAMOS GAME:** Av. Bmé. Mitre 82 - Galeria Colonial Loc. 8 - Ramos Mejia **LOS PITUFOS AVELLANEDA:** Belgrano 2465 - Avellaneda - **LOS PITUFOS LANUS:** O'Higgins 1804 - Lanús - **INTERIOR: DISTRIBUIDORA DEL INTERIOR:** Igualdad 52 Of. "1" - Córdoba - **S.I.C.:** Av. Luro 2976 2° "A" - Mar del Plata * San Martín 861 Loc. 19 y Mitre 939 Loc. 10 y 11 - Rosario - **VIDEO CLUB "DE PELICULA:"** Paso de Uspallata 362 - San Martín - Mendoza - **EXTERIOR: LIBERTY VIDEO HOME:** Soriano 1164 Piso 4 - Of. 402 - Montevideo - República Oriental del Uruguay.

# HOME ALONE

Super NES nos ofrece un juego basado en la película "Mi Pobre Angelito". ¡Oh, no! Kevin McAllister está solito en su casa y tiene que esconder todos los objetos valiosos de su familia, si no... esos ladrones cretinos se van a robar todo. Buscá bolsas de dinero, juguetes y objetos de adorno en todos los muebles y rincones de la casa. En la parte de arriba de la pantalla, abajo de la figura del cofre, el juego muestra cuantas cosas tenés que encontrar para pasar de fase. Pero tené cuidado: si tocás a uno de los bandidos o resbalás en los obstáculos desparramados por el piso, perdés una bolita del nivel de energía (que solamente tiene tres). Home Alone es un juego fácil y divertido, aunque no aprovecha totalmente las potencialidades del Super NES. Vale la pena conocerlo.

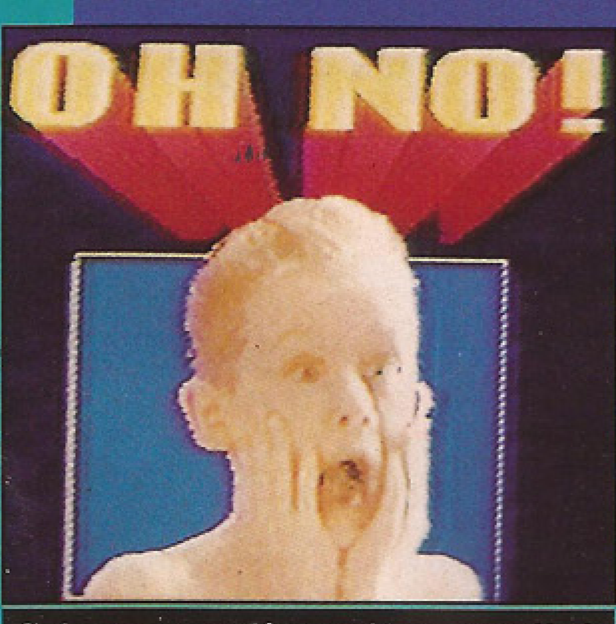


Para revisar los muebles de la casa, apretá el Direccional hacia arriba.



Vas a encontrar objetos hasta en los lugares totalmente inesperados... como en los artefactos del baño.

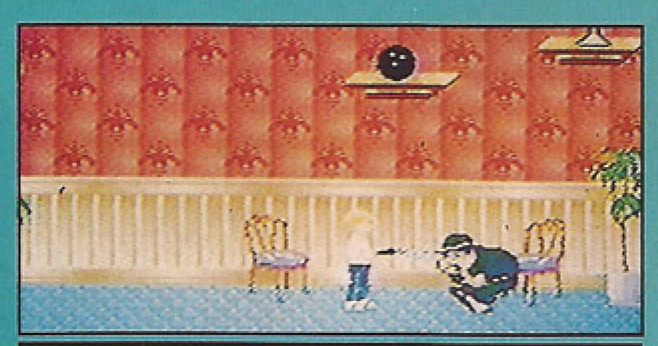
GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION




Cada vez que perdés una vida, aparece Kevin en la pantalla con su cara de espanto y la famosa frase: ¡Oh,no!



La pistola de agua solamente inmoviliza a los bandidos por algunos segundos. La honda puede sacarlos de la jugada.





En tu mochila caben hasta seis objetos. Cuando está llena, descargala en una de las ventanitas que llevan al sótano.



Otra forma de librarse de los bandidos es atraerlos hacia trampas, como los juguetes tirados por el suelo.

# Trucos

## DARIUS TWIN

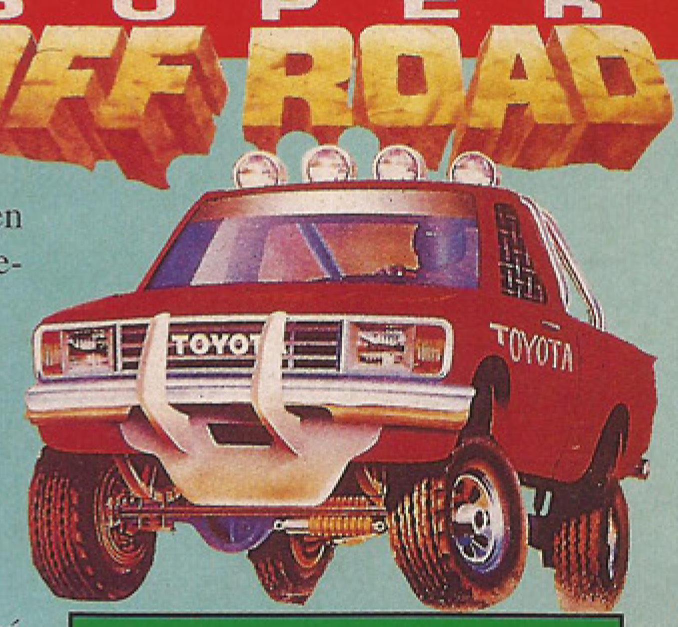
Podés pasar muy fácil por la primera etapa, sin correr el riesgo de ser alcanzado. Para esto, colocá tu nave detrás de la palabra SCORE, en la parte superior de la pantalla. La nave debe estar alineada sobre los tres últimos números de la puntuación.

## SUPER R-TYPE

Usá esta secuencia de comandos durante la pantalla de presentación. Con la misma, conseguís el poder máximo para tu nave: ↓, R, →, ↓, →, →, ↓,

PARA 2 JUGADORES

# SUPER OFF ROAD

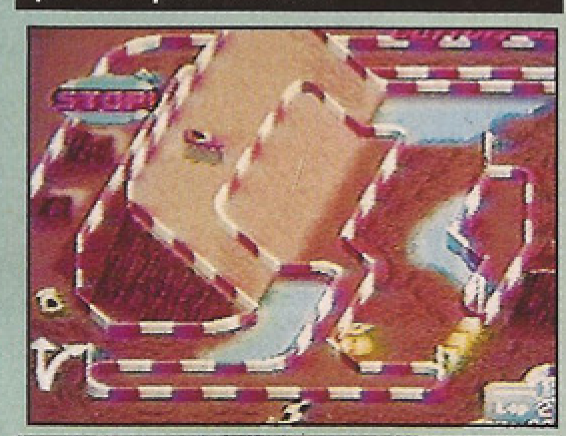



En los Estados Unidos, las competencias de Off-Road se realizan en pistas cubiertas de barro y rodeadas de tribunas donde el público delira de entusiasmo. En este juego, vas a disfrutar las emociones de un deporte en el que vale todo para llegar a la punta: lo único que importa es la bandera a cuadros. Por eso, tomá atajos, chocá a los otros competidores, manejá tu pick-up roja a lo bestia. Habrá tres máquinas más en la pista: el gris, que tiene superturbinas y está manejado por un campeón; el azul, que puede ser manejado por un segundo jugador; y el amarillo, que es siempre cola. A poco de empezar el juego, vas ganando dinero y equipando tu pick-up.

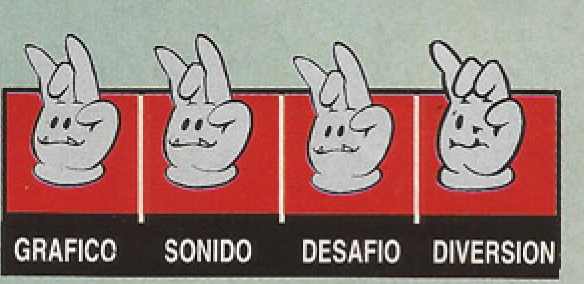
| COMANDOS PRINCIPALES |
|---|
| → curva a la derecha |
| ← curva a la izquierda |
| B aceleración |
| Y nitro |
| R curva lenta a la derecha |
| L curva lenta a la izquierda |
| ← + L curva rápida a la izquierda |
| → + R curva rápida a la derecha |

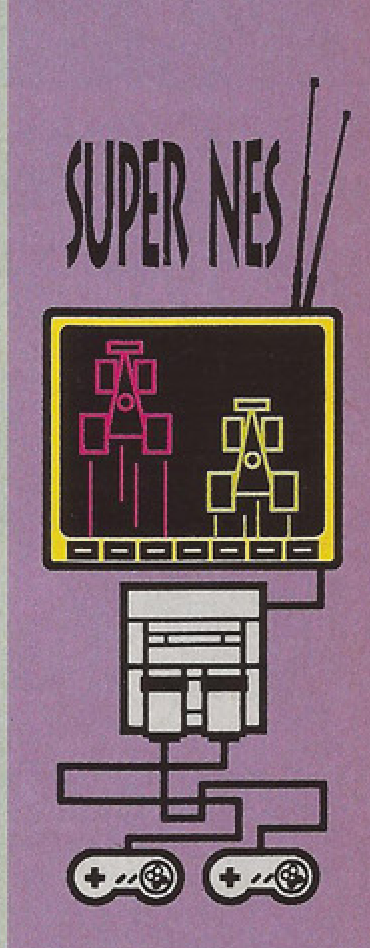



Estos son los elementos para equipar las pick-up. El más barato es el nitro, que da supervelocidad.



En algunas pistas es posible hacer caminos alternativos. Fijate en las flechas que están en el suelo.




PRESENTACION & TRUCOS







→, ↓, ↓, y START. Enseguida, hacé pausa y luego presioná R, →, ↓, Y, ↓, →, ↓, ←, →, ↓, → y ↓. Para terminar presioná R, A y Start al mismo tiempo.

## SUPER MARIO WORLD

Acá tenés unos truquitos campeones para que encontrés fases secretas en los mundos Donut Plains y Vanilla Dome. En los próximos números te vamos a dar más.

***Donut Ghost House*** - Si tenés una capa, salí volando hacia arriba. Vas a encontrar un piso bien alto. Avanzando por el piso en dirección a la derecha, pasás sobre el muro al final de la fase y bajando hasta el piso, encontrás una puertita. Al atravesarla, hay una fase llena de regalos y también abrirás una nueva zona en el mapa del mundo Donut Plains, llamada Top Secret Area.

***Top Secret Area*** - En esta pantalla encontrás cinco bloquecitos. Golpeá el del medio y agarrá al Yoshi que sale de ahí. Salí de esta fase, volvé (con el Yoshi) y golpeá nuevamente el bloquecito del medio, que te dará una vida. Cada vez que repetís esta operación, ganás una vida, pudiendo acumular hasta 99.

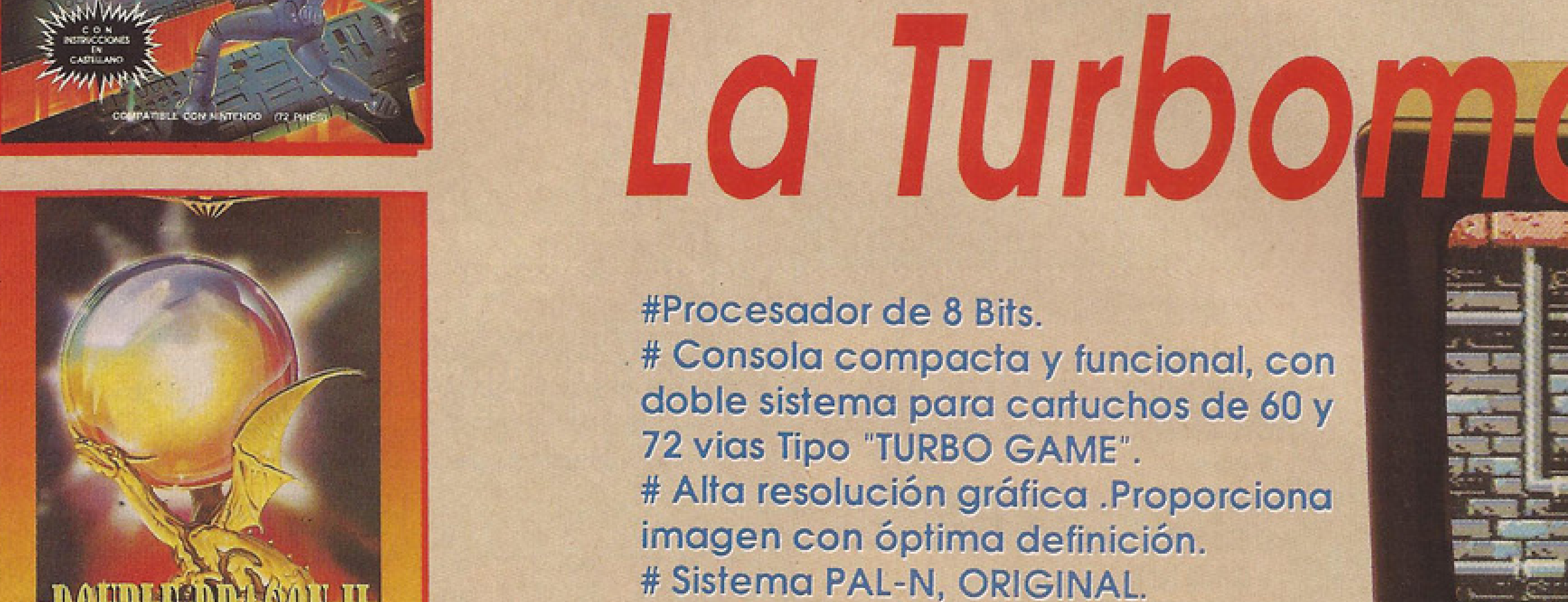
***Vanilla Dome 1*** - Junto al segundo tubo amarillo de esta fase hay una cajita. Al golpearla, nacerá una enredadera que lleva a la llave del Vanilla Secret 1. Si estás con el Yoshi podrás alcanzarla con un supersalto. Otra posibilidad es abrir el Red Switch Palace, transformar los bloquecitos transparentes en bloquecitos rojos y despues subir la escalera que forman.

***Vanilla Dome 2*** - Bien al medio de esta fase acuática hay un agujero en la cerradura. Volviendo al comienzo de la fase, a partir del agujero, subí por el primer corredor vertical que encontrés. Alcanzando la superficie, saltá hacia la derecha y vas a dar de cara con la llave que abre el Red Switch Palace.

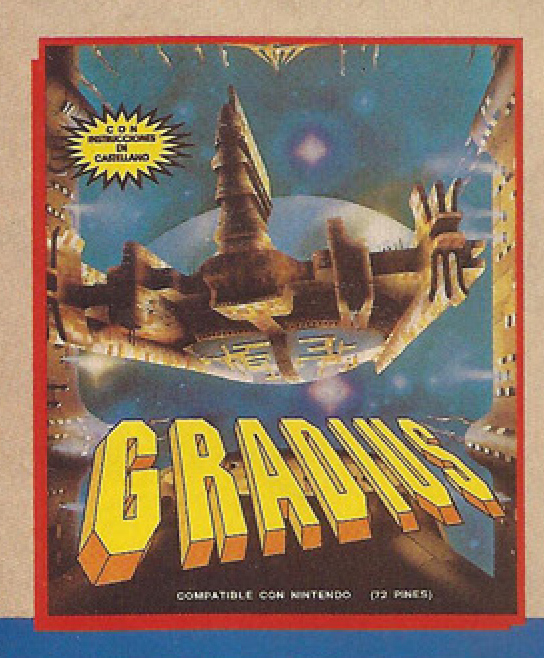
# TURB




## La Turbomaní

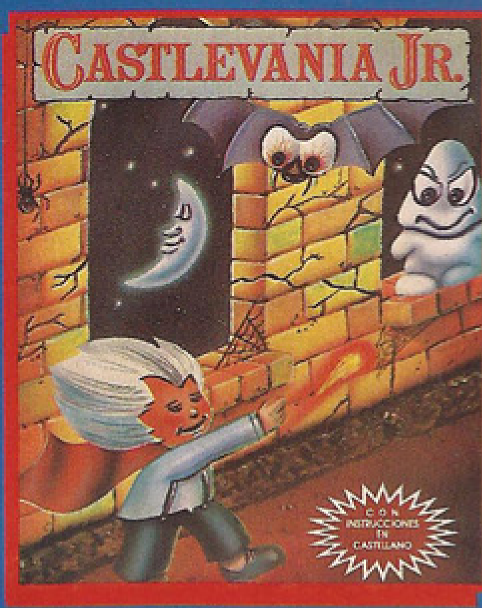



#Procesador de 8 Bits.
# Consola compacta y funcional, con doble sistema para cartuchos de 60 y 72 vias Tipo "TURBO GAME".
# Alta resolución gráfica .Proporciona imagen con óptima definición.
# Sistema PAL-N, ORIGINAL.
# 2 joysticks turbo, anatómicos, con comandos dinámicos y función turbo, para repetir (tiros, saltos, etc.)
# Con1 cartucho de regalo.
# Alimentación :
220 volts.

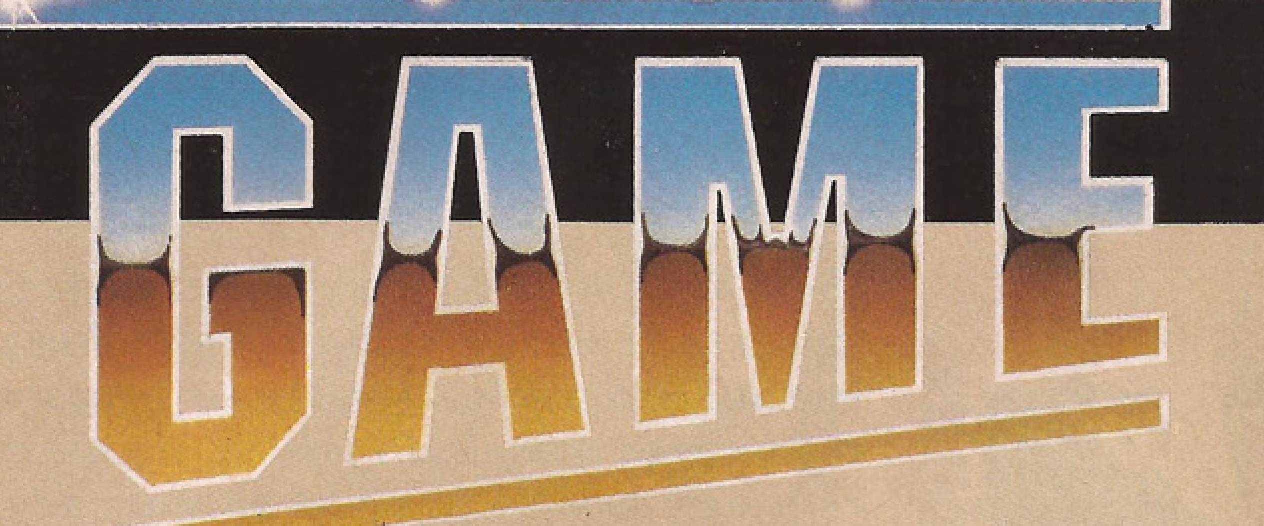




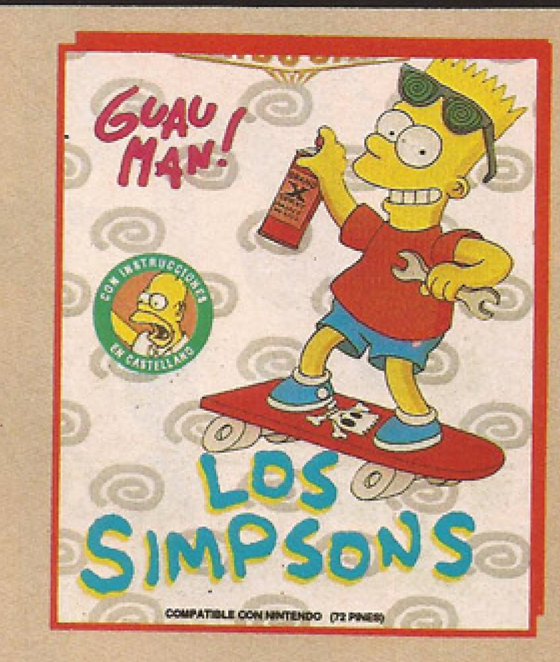





*Distribuye: La Roque S.A. Lavalle 2014 Capital Federal. #Nintendo es marca registrada de Nintendo of America INC.*




# ...a Está Con Vos!



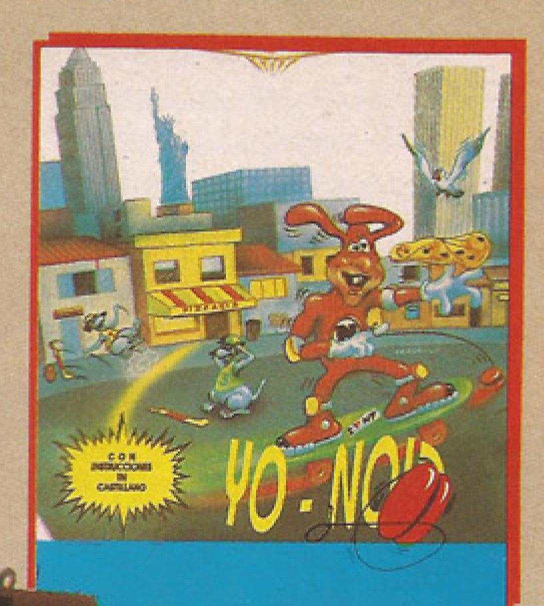

## PISTOLA LASER

*La Pistola laser PVG-9000 de "TURBOGAME" trae mucho más emociones para vos. Este accesorio opcional posee una empuñadura perfecta de alta precisión y es utilizada en ciertos juegos específicos. Ingresá en una nueva aventura y enfrentate al peligro.*

...ENDO
...PATIBLE
...rtuchos
...s y 72 vias
...OGAME".

CARTUCHO TURBO GAME
TOP GUN
TURBO GAME
VG 9000 T







*"Turbo Game" es marca registrada de La Roque S.A. Patentes en tramite.*




*Final Fight es un juego de peleas callejeras que ya se ha vuelto un clásico de los videogames Super Nintendo. Desafía a los jugadores con un gran dominio del joystick, rapidez de reflejos y mucha intuición para usar los movimientos precisos en los momentos justos. En esta superestrategia, ACCION GAMES muestra las características y los golpes más eficientes de los dos jugadores. Si todavía no conocés el juego, fijate bien en la ambientación de cada una de las fases.*



**CODY**

PESO: 84 kg
ALTURA: 1,81 m

Luchador ágil y rapido, usa saltos y patadas voladoras como armas de lucha. Usalo en las tres primeras fases del juego.



PARA TIRAR AL ADVERSARIO AL SUELO - Alinearse junto al enemigo, apretar el botón B y colocar el Direccional hacia uno de los lados.



PARA DAR LA VOLADORA GIRATORIA- Botones B e Y juntos. Es su golpe más poderoso, pero gasta energía.

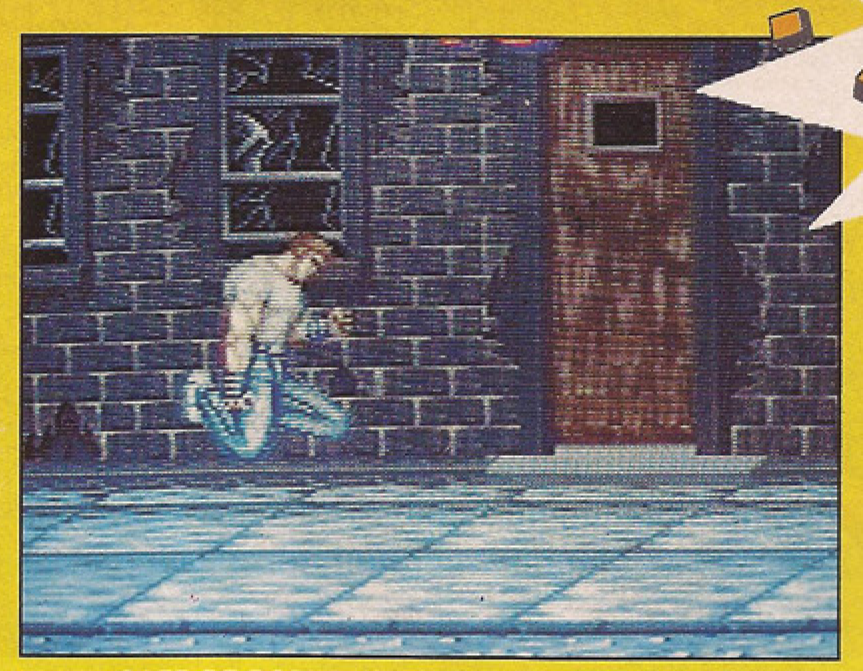
**¡PREPARATE! LA PELEA VA A SER DURA**

¡VAPT!



PARA PUÑETAZOS - Botón Y.

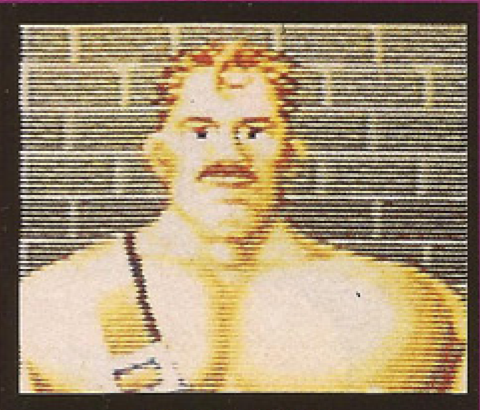
PARA PUNTAPIES ALTOS - Botón B. Cuando estés en el punto más alto de la subida, apretá el Y.



PARA CAER DE RODILLAS SOBRE EL ADVERSARIO - Botones B, ↓ e Y juntos.



PARA DAR LA VOLADORA SIMPLE - Tan eficiente como la de giro, pero no gasta energía. Para usarla, andá hacia el enemigo y, sin parar, apretá B y cuando estés arriba de todo, Y.



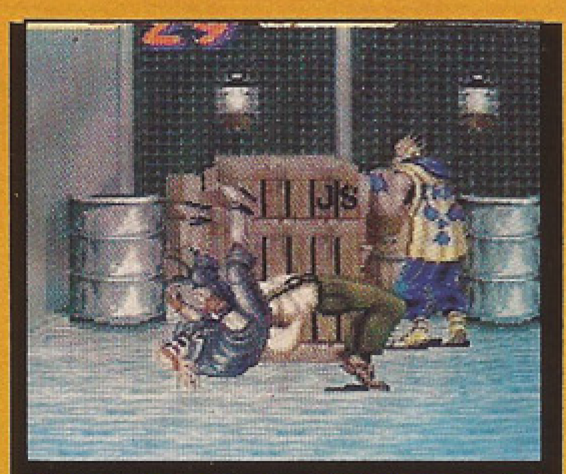
**HAGGAR**

PESO: 134 kg
ALTURA: 2,02 m

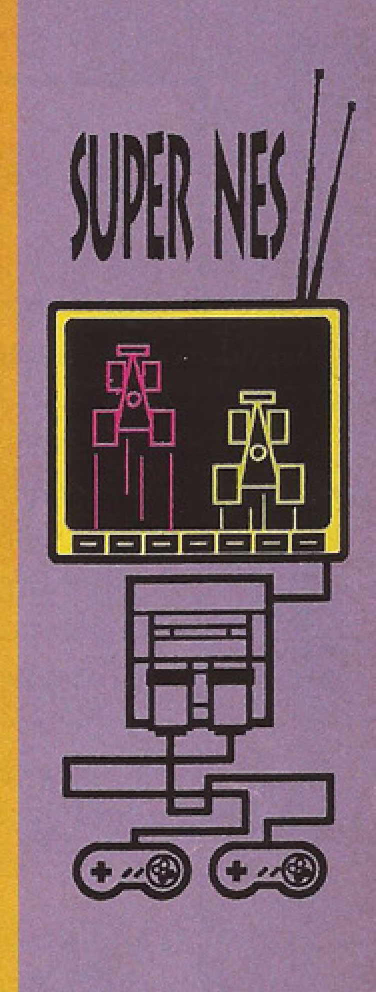
*Luchador muy fuerte, pero más lento. Aplasta a los enemigos con su peso. Usalo en las dos fases finales del juego.*



*PARA CAER SENTADO SOBRE LA CABEZA DEL ENEMIGO: Alinearse junto al adversario, presionar B para saltar y en el punto más alto presionar Y.*



*PARA TIRAR AL OPONENTE DE ESPALDAS AL SUELO: Pegarse al enemigo, colocar el Direccional hacia cualquier lado junto con el B.*




**COMPARA ESTE JUEGO DE LUCHA CON EL PIT FIGHTER DE MEGA DRIVE**



*PARA QUE GIRE CON LOS BRAZOS ABIERTOS - Apretar B e Y juntos. Es el golpe más duro, pero disminuye la energía.*



*PARA APLASTAR AL ENEMIGO EN EL SUELO - Andá en dirección al oponente y, sin parar, presioná ↓ , B y en el punto más alto Y. Este golpe es tan eficiente como el giro de brazos, pero no gasta energía.*



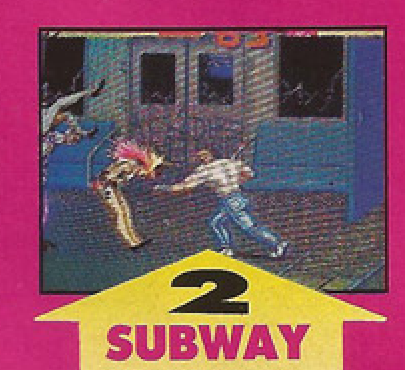

SOC! WHAR!

## COMO SON LAS FASES

**SLUM 1**

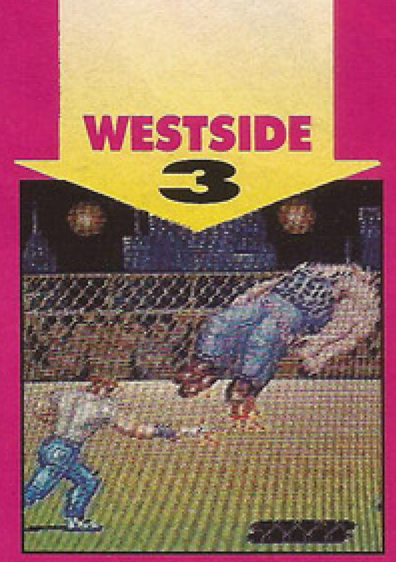
El juego ya comienza con un montón de enemigos cercando a tu luchador, en grupos. Cuando dos oponentes están en el mismo ángulo de la pantalla, uno detrás del otro, da una voladora al que está adelante. La fuerza del golpe alcanzará también al que está detrás.

**2 SUBWAY**



Aquí, surgirán unas mujeres que se acercan con movimientos rápidos y seductores. El cuchillo es lo que mejor funciona contra las bandidas. También en esta fase podés ganar un bonus abollando el auto de uno de tus enemigos. Golpeá las "latas" de la parte superior de las puertas.

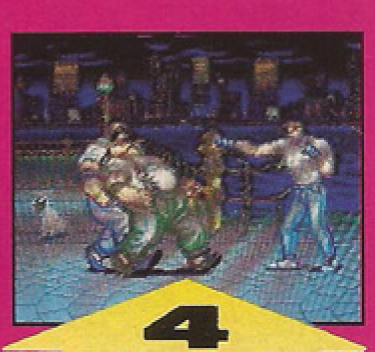
**WESTSIDE 3**



En esta etapa la novedad es un ring donde tenés que enfrentar a dos mastodontes. Usá y abusá de las armas que hay en el suelo.

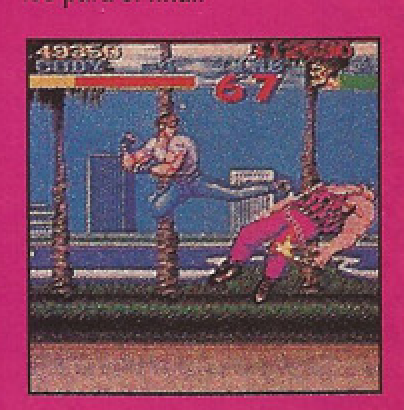
**4 BAY AREA**

Esta es una fase más larga que las anteriores. Surgen bandas formadas por una misma clase de enemigo, y para combatir a estos tipos vas a tener que usar tus golpes más formidables y moverte todo el tiempo.



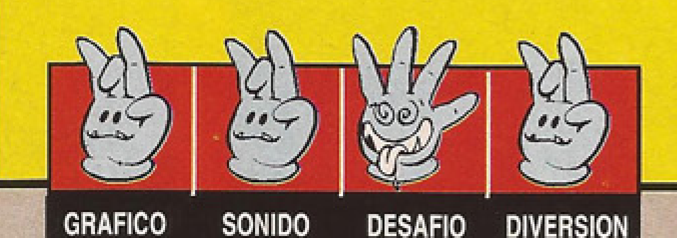
**UP TOWN 5**

Ahora surgen bandas todavía mayores, y sus integrantes son variados. No usan armas. Comenzá derrotando a los más fuertes y dejá a los débiles para el final.



## MEGA MAN 4

Desde ahora te avisamos que no pensamos revelarte el gran secreto de este juego. Cuando lo descubras, al final del juego, tal vez te mueras de rabia. O tal vez te cope, quién sabe. Para los que conocen la historia de Mega Man, los escenarios y los enemigos parecerán familiares. El juego continúa con una dosis bruta de acción, muchos saltos, tiros y peligros. El perro Rush también aparece en la historia, sólo que esta vez, es un poco más difícil controlarlo. Pero la gran novedad es el villano, el Dr. Cossacks, otro científico loco (y van...) que construye robots para acabar con la raza de Mega Man. El resto de la historia te la podés imaginar.



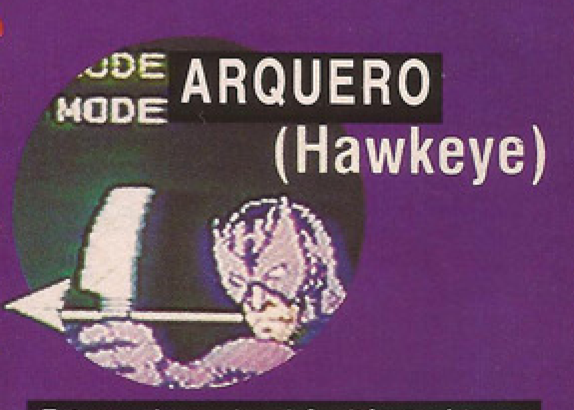

### MEGA BUSTER

Mega Man 4 viene equipado con una nueva arma, el Mega Buster. Tomá el botón de tiro para soltar una ráfaga de energía concentrada.

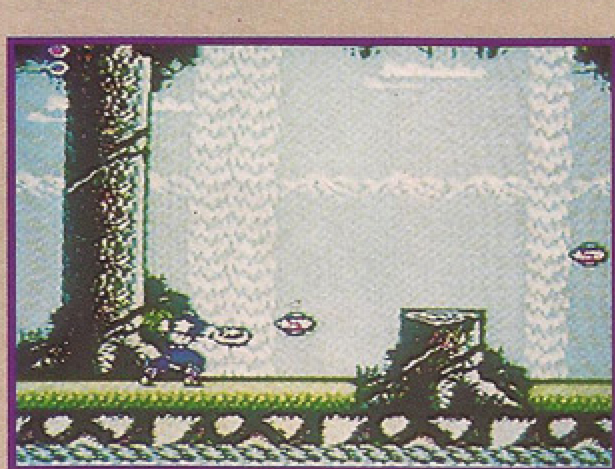
## CAPTAIN AMERICA

Los Estados Unidos están en peligro, y nada menos que el legendario héroe de las historietas, el Capitán América, es llamado para salvar a la patria. Las fases, que pueden ser cumplidas en cualquier orden, tienen el nombre de estados norteamericanos. En ellas, el objetivo del héroe es juntar Power-Stones y llaves de cristal, elementos que ayudan a romper el escudo de fuerza que oprime a los lugareños. El Capitán América cuenta también con la ayuda de Wasp, una muchacha que le da consejos a toda hora, y su amigo el Arquero.

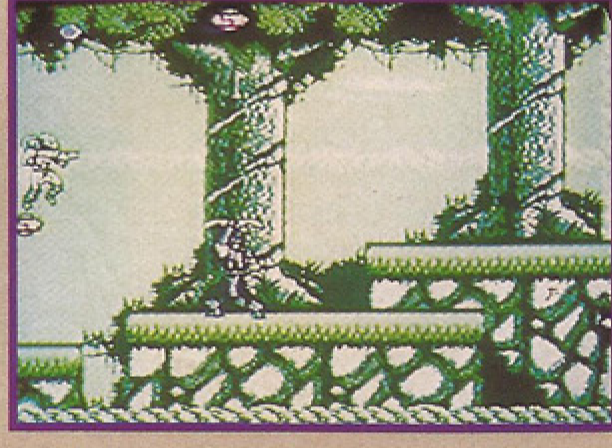




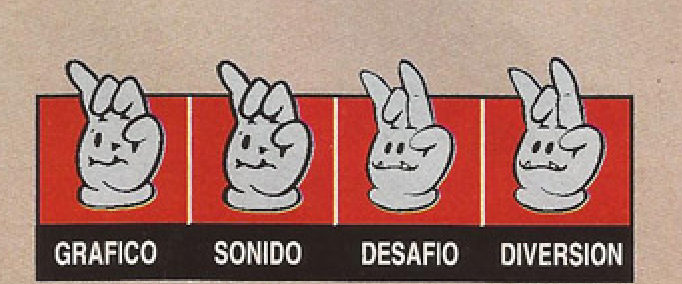

Este puede ayudar al Capitán América en su misión: salvar al Hombre de Hierro y a Visión de la garras de Calavera.

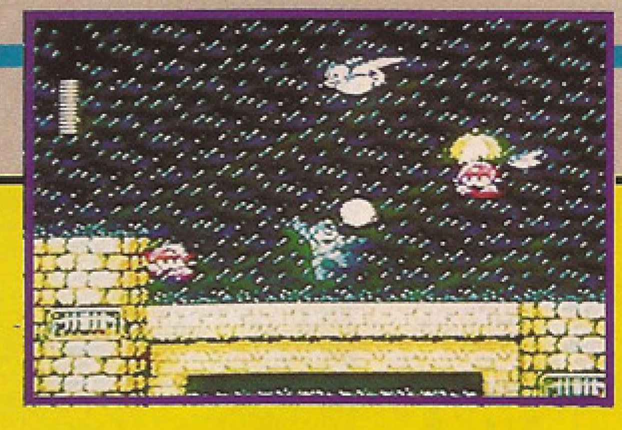


El escudo del Capitán América puede ser arrojado, transformándose en un poderoso bumerang ...



...O bien puede convertirse en skate y ayudar al héroe a alcanzar lugares difíciles.

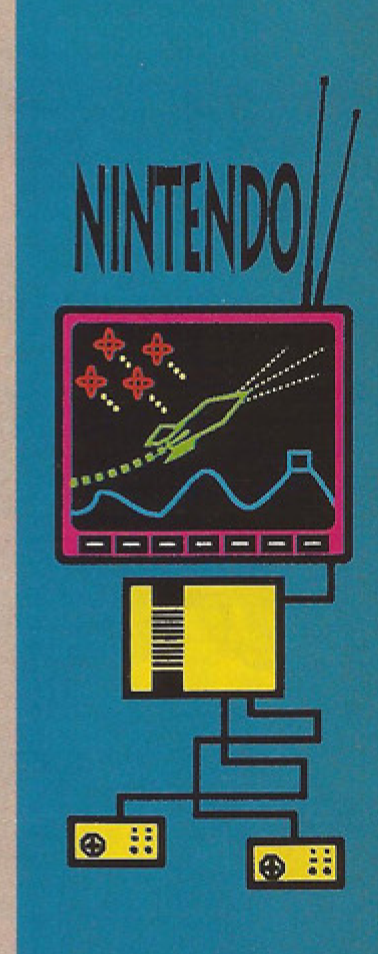


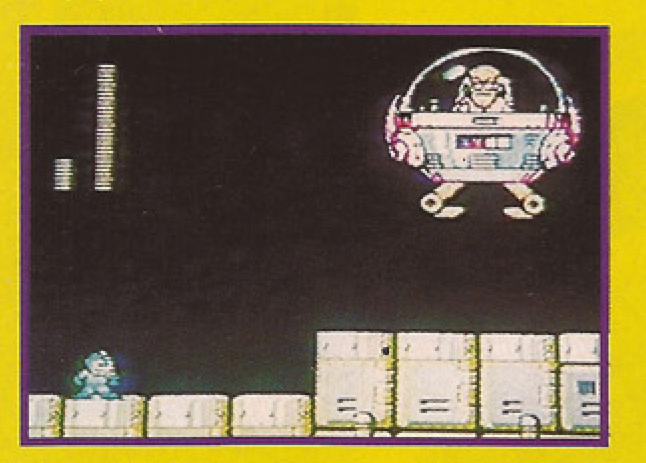


El juego comienza enseguida a todo ritmo. No dejés de andar debajo de esta lluvia, porque te empuja hacia atrás.



Castillo del Dr. Cossacks. ¿Esto no te recuerda a alguien?



Después de la pelea con el Dr. Cossacks, Mega Man tendrá una gran revelación. ¿Qué será?

**Estos son los nuevos enemigos de Mega Man. Enfrentalos en este orden:**

| TOAD | BRIGHT | PHARAOH | RING |
|---|---|---|---|
| DUST | SKULL | DIVE | DRILL |



¡CUMPLEN 51 AÑOS!

El Capitán América y Tom & Jerry cumplen 51 años. Una buena idea para conmemorar esos aniversarios es jugar sus videogames.

## TOM & JERRY

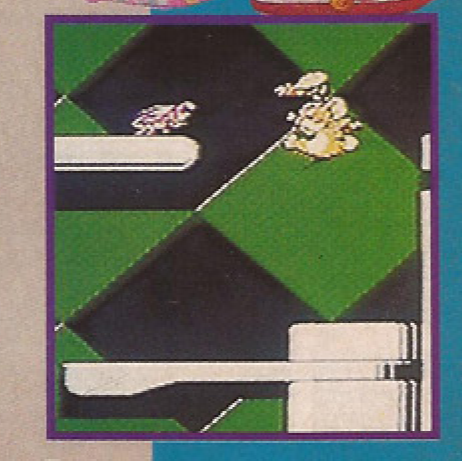
Uno de los dúos más famosos de los dibujos animados está haciendo lo suyo en los videogames. El gato ha secuestrado al indefenso Tuffy, sobrinito de Jerry, y de esto surgen todos los enredos. El ratoncito tiene ahora que buscar por todos los rincones de la casa al pobre sobrino. En el medio del camino, los dos se topan y se arma el mayor despiole: Tom que intenta atrapar a Jerry, y Jerry que trata de dejarlo pagando. La mayoría de las fases son del tipo laberinto, que exige mucha atención.

La primera fase es en el interior de un sótano. Tachuelas, bichos diversos y soldaditos son tus enemigos. Las telas de araña dejan a Jerry más lento.

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



Jerry ya está aprontándose para saltar sobre Tom. Dale un codazo a la colmena, pero cuidado con las primeras abejas. Sólo la última picará a Tom.



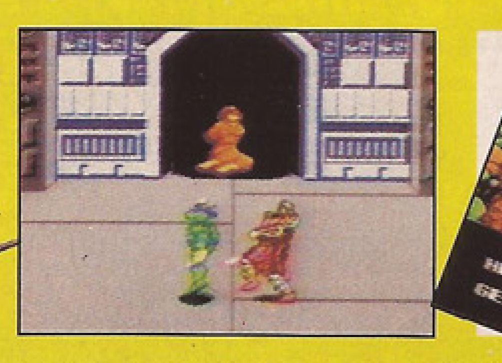
En la cocina, abejas, cucarachas y peligros comunes (como las llamas del fuego) dificultan el camino del ratón.

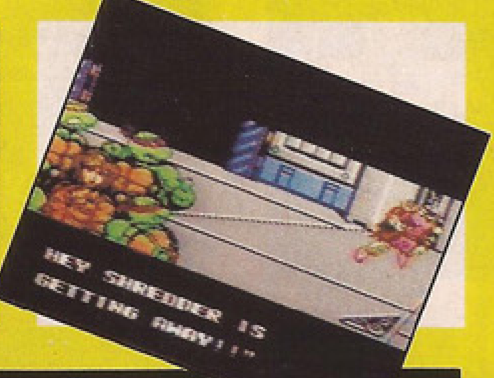


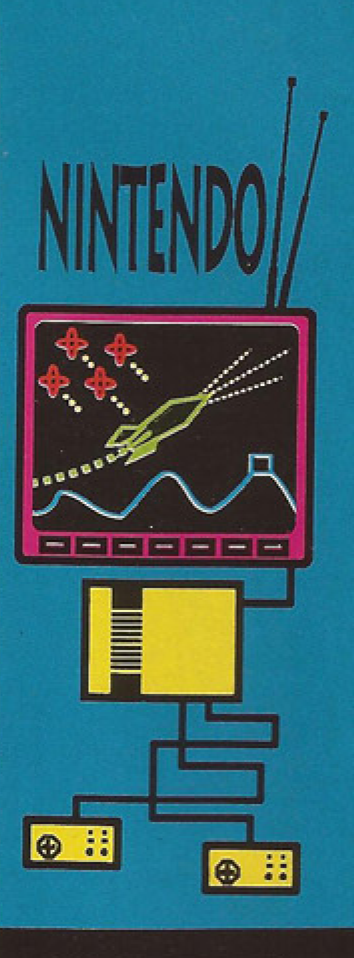

*En la edición anterior de ACTION GAMES mostramos el juego hasta el primer encuentro con el Destructor. Ahora veamos las fases finales.*

## CARA A CARA CON EL DESTRUCTOR

El truco es quedarse en el medio de la pantalla y usar el golpe especial cuando el salta de un lado a otro.



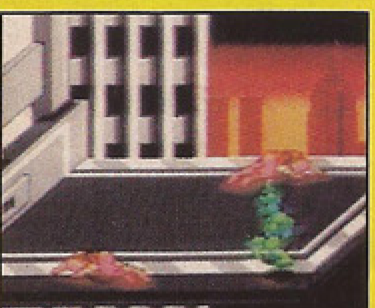




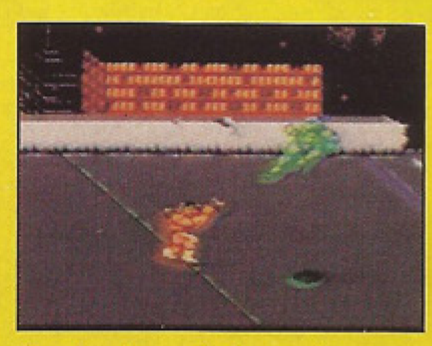


## EN EL ELEVADOR

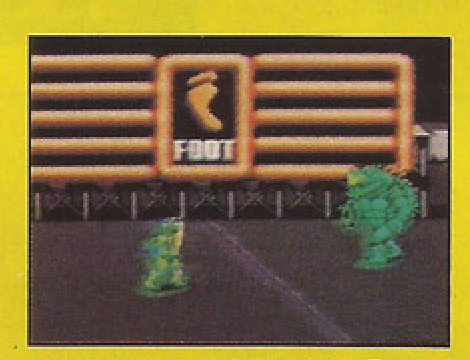


Atencion a los objetos que caen del cielo: hacen sombra antes de alcanzar la plataforma. La mejor táctica para librarse de los ninjas es tirarlos hacia atras.

## EN EL EDIFICIO



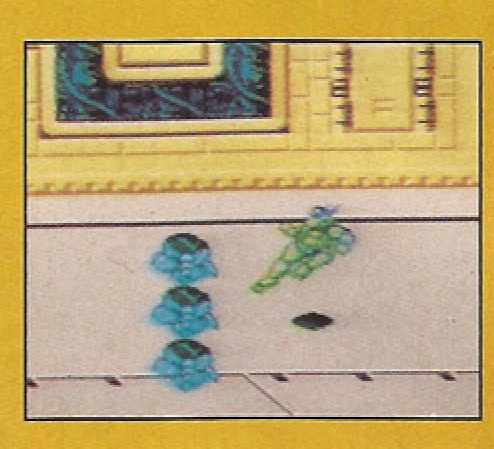
Contra los robots azules. usa el golpe normal. Contra los tipos armados con bazucas. lo mejor es usar la patada voladora. Los otros enemigos son pan comido.




El jefe de esta fase es el Toka Dale el golpe especial.

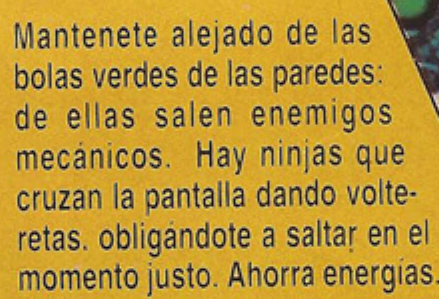
Al final del juego, el Destructor aparece para una lucha a muerte. Tiene cinco tipos de ataque: puntapiés, puñetazos, tiros de fuego, rayos y una rápida corrida encima tuyo. Cuando su cuerpo titila, es señal que va a mandarte un rayo. En este caso, movete rapidamente para escapar. En los otros tipos de ataque, la mejor táctica es el golpe especial. Y Cowabunga!

## NAVE DEL DESTRUCTOR

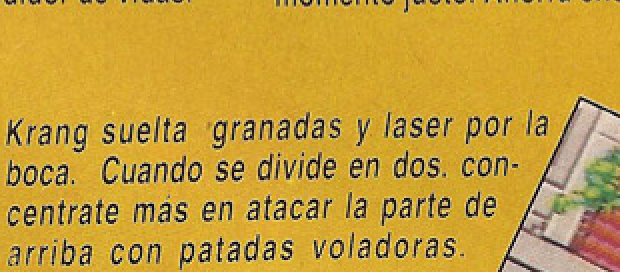


Usá y abusá de las patadas voladoras. No usés el golpe especial para no gastar energía. pues aquí es inevitable perder algunas barritas en tu medidor de vidas.

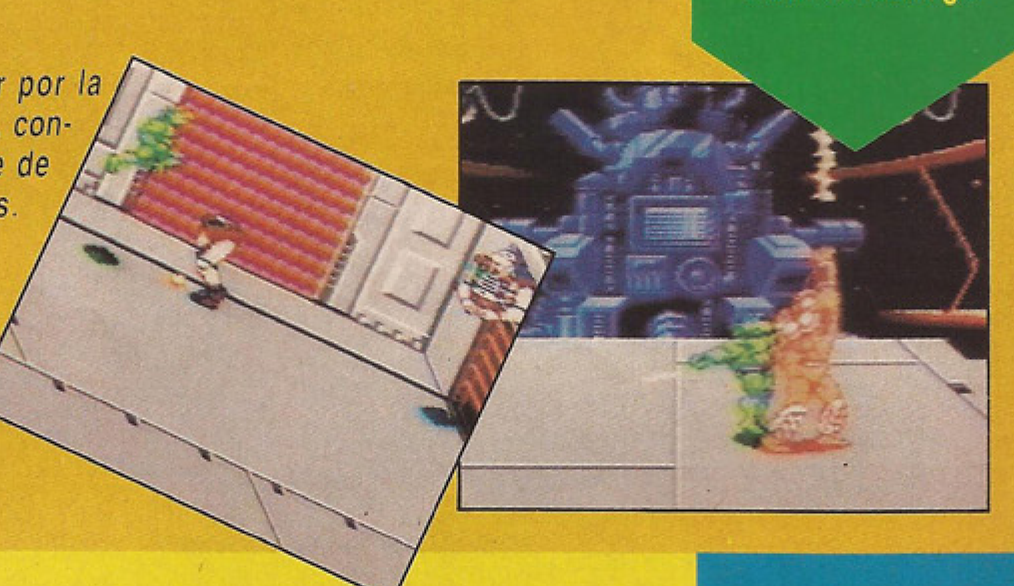
Mantenete alejado de las bolas verdes de las paredes: de ellas salen enemigos mecánicos. Hay ninjas que cruzan la pantalla dando volteretas. obligándote a saltar en el momento justo. Ahorra energias.



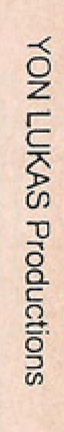
Krang suelta granadas y laser por la boca. Cuando se divide en dos. concentrate más en atacar la parte de arriba con patadas voladoras.



El jefe es ese robot bocón de las alcantarillas. Si conseguiste ahorrar energia. ahora es el momento de usar el golpe especial para despacharlo rapidamente.



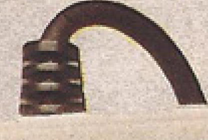
# Toda la Aventura de la SUPER BITGAME®







- La más sólida y sofisticada máquina de video juegos.
- Conector de cartridges con cortina protectora y botón expulsor, doble entrada de joysticks y accesorios.
- 2 Joysticks de robusto diseño con SELECT, START e inclusive, SALIDA PARA AURICULARES.






Es un modelo exclusivo de **BIT ARGENTINA.**

BIT ARGENTINA

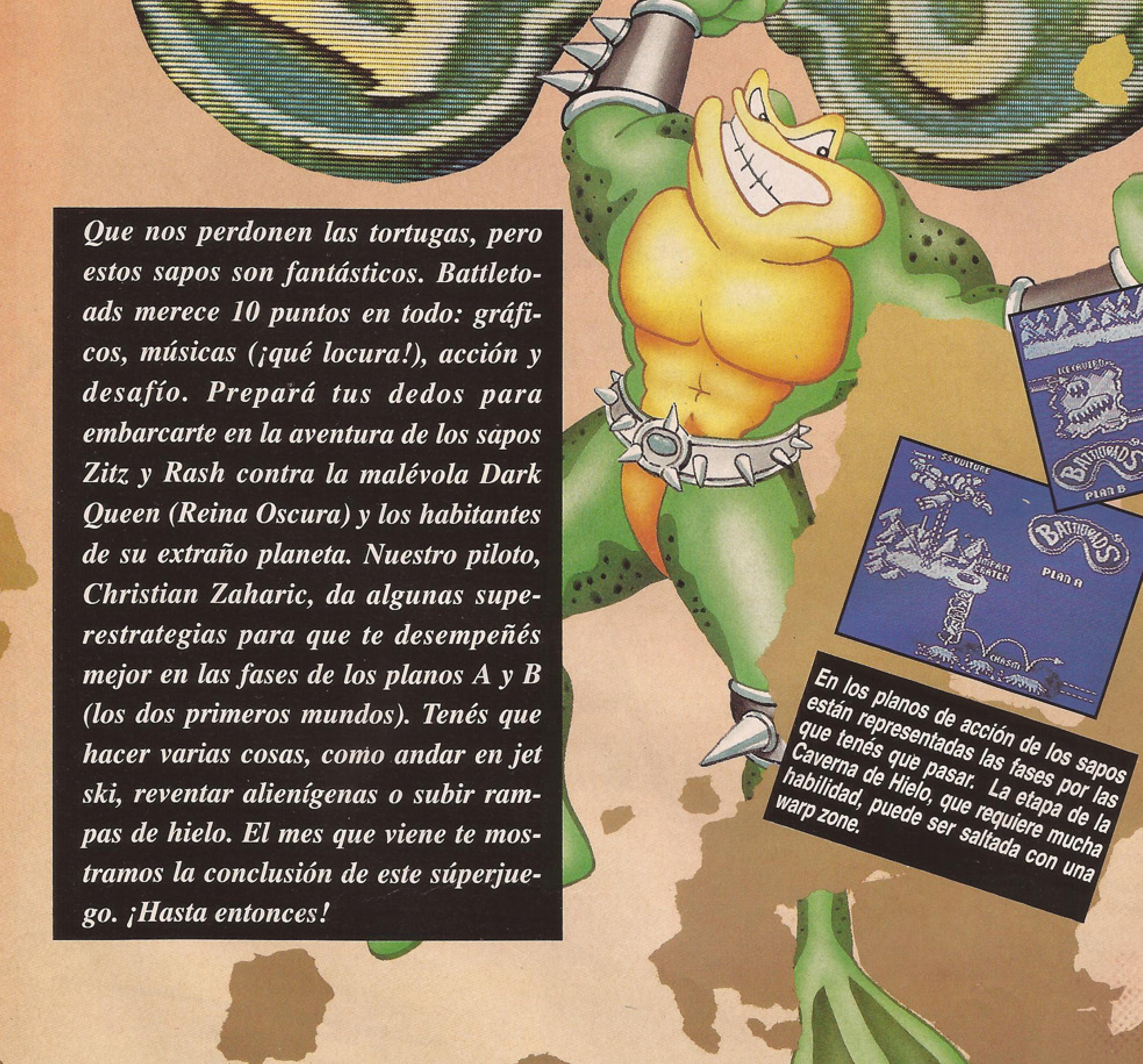
**SERVICIO TECNICO:** Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080

# SUPERESTRATÉGIA

## NINTENDO

# BATTLETOADS

*Que nos perdonen las tortugas, pero estos sapos son fantásticos. Battletoads merece 10 puntos en todo: gráficos, músicas (¡qué locura!), acción y desafío. Prepará tus dedos para embarcarte en la aventura de los sapos Zitz y Rash contra la malévola Dark Queen (Reina Oscura) y los habitantes de su extraño planeta. Nuestro piloto, Christian Zaharic, da algunas superestrategias para que te desempeñés mejor en las fases de los planos A y B (los dos primeros mundos). Tenés que hacer varias cosas, como andar en jet ski, reventar alienígenas o subir rampas de hielo. El mes que viene te mostramos la conclusión de este súperjuego. ¡Hasta entonces!*




En los planos de acción de los sapos están representadas las fases por las que tenés que pasar. La etapa de la Caverna de Hielo, que requiere mucha habilidad, puede ser saltada con una warp zone.



**1.** El sapo es buen peleador. Cuando da una serie de golpes, el sexto siempre es el golpe de gracia. ¡Mirá el tamaño de su mano!

**2.** Cuando lo derrotás, el alienígena larguirucho deja sus patas tiradas por el suelo. Tomá una de ellas y usala para golpear a los otros que aparezcan.

**3.** Podés subirte al dragón volador. ¡Después lo difícil es bajarse!

**4/5.** El sapo se queda boquiabierto cuando encuentra un enemigo muy grande. Pero éste, al final de la primera fase, no dará mucho trabajo: tirale piedras contra su mira y quedará fuera de combate.

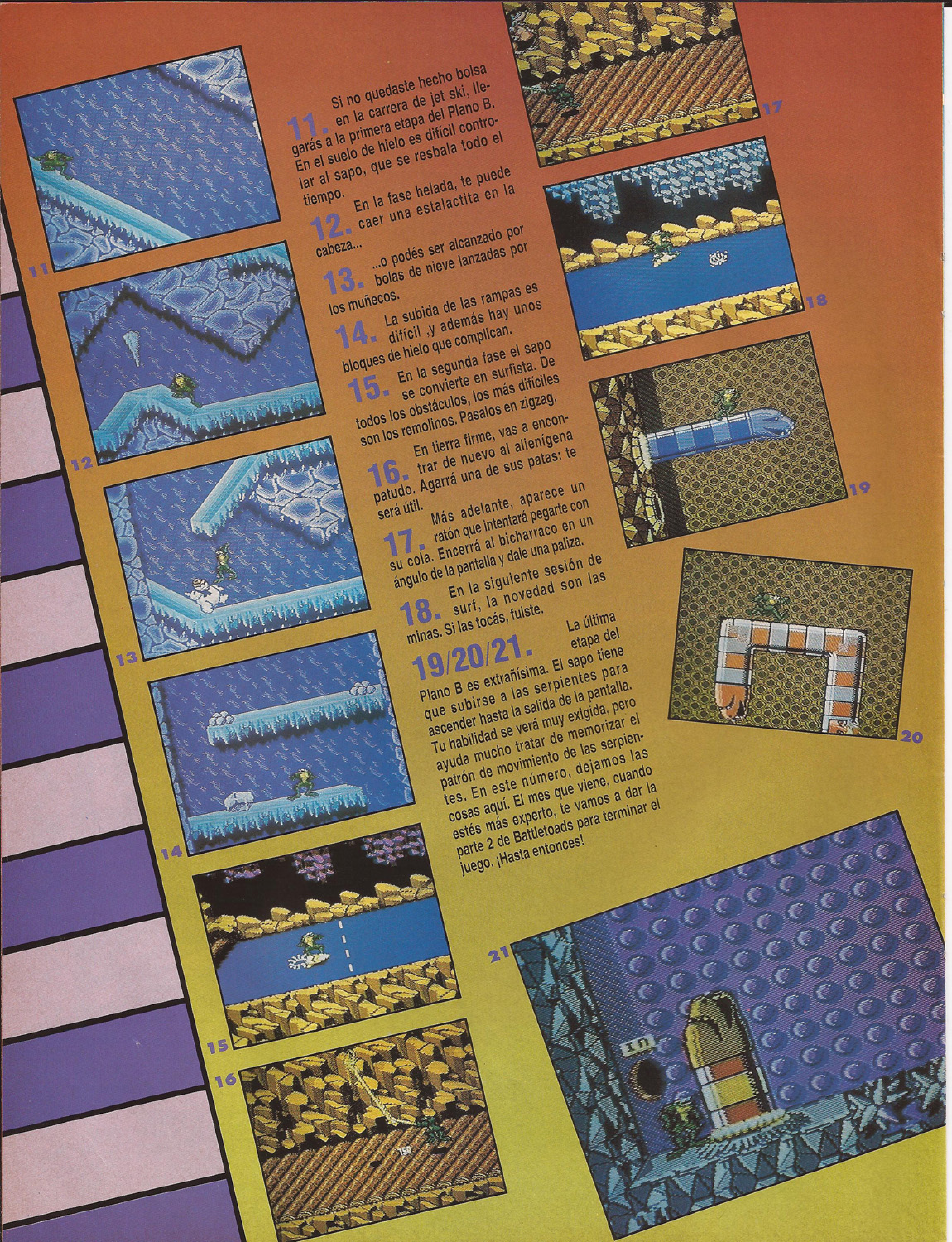
**6.** Bajando por el agujero (fase 2), evitá a los buitres: intentarán cortarte la cuerda.

**7.** Apoyándose en la pared y presionando el botón Direccional hacia un lado, tu sapo se transformará en péndulo. De esta forma, bastará un salto para destruir las cámaras.

**8.** En la fase 3, entrás en una carrera de jet ski volador. Pero no pienses que será fácil, porque hay muchos obstáculos que esquivar. Memorizar la secuencia de barreras y descubrir el ritmo de las maniobras son las únicas maneras de salir de esta carrera loca.

**9.** No dejés de tomar las rampas. Con ellas, el jet ski tomará impulso y aterrizará derechito del otro lado.

**10.** Ahora, un truquito. Si conseguís atropellar esta cruz, antes de la décima pared, entrás en una warp zone que te lleva derecho a la segunda fase del segundo mundo. ¿Copado, no?



11. Si no quedaste hecho bolsa en la carrera de jet ski, llegarás a la primera etapa del Plano B. En el suelo de hielo es difícil controlar al sapo, que se resbala todo el tiempo.

12. En la fase helada, te puede caer una estalactita en la cabeza...

13. ...o podés ser alcanzado por bolas de nieve lanzadas por los muñecos.

14. La subida de las rampas es difícil ,y además hay unos bloques de hielo que complican.

15. En la segunda fase el sapo se convierte en surfista. De todos los obstáculos, los más difíciles son los remolinos. Pasalos en zigzag.

16. En tierra firme, vas a encontrar de nuevo al alienígena patudo. Agarrá una de sus patas: te será útil.

17. Más adelante, aparece un ratón que intentará pegarte con su cola. Encerrá al bicharraco en un ángulo de la pantalla y dale una paliza.

18. En la siguiente sesión de surf, la novedad son las minas. Si las tocás, fuiste.

19/20/21. La última etapa del Plano B es extrañísima. El sapo tiene que subirse a las serpientes para ascender hasta la salida de la pantalla. Tu habilidad se verá muy exigida, pero ayuda mucho tratar de memorizar el patrón de movimiento de las serpientes. En este número, dejamos las cosas aquí. El mes que viene, cuando estés más experto, te vamos a dar la parte 2 de Battletoads para terminar el juego. ¡Hasta entonces!

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21



Chicos:
Se acabaron
los días aburridos
con los video games
en sus casas.
* Llegó FROGGY®
la línea de video games
para toda la familia
* Pal-N de origen
* Con controles
desconectables
FROGGY®
FROGGY
FAMILY COMPUTER
STEREO SOUNDS
ROBOCOP
PAC-MAN
JOYSTICK
TURBO
CALIDAD
FROGGY
GARANTIZADA
Distribuye y Garantiza:
BTE Electronics S.A.
Av. Vélez Sarsfield 396 - (1281) Buenos Aires - Tel/Fax: 27-5983/5987




## El mayor de todos los héroes de los juegos ya vendió más de 32,5 millones de cartuchos por el mundo



*El personaje también se convirtió en astro de varias revistas en los Estados Unidos, como el Game Boy y el Nintendo Comics System.*

**Una investigación realizada recientemente en escuelas norteamericanas mostró que Mickey Mouse ya no es el personaje favorito de los chicos. El nuevo heroe es Super Mario, inventado por el japones Shigeru Miyamoto, en 1981. Mario hizo su debut en el cartucho Donkey Kong, uno de los primeros games, popularmente conocidos, de Nintendo. En él, un gran gorila aprisiona a la princesa del Reino de los Hongos, y Mario, un simple plomero italiano, aparece para rescatarla. Desde entonces se vendieron 32,5 millones de cartuchos de la serie. Sólo el Super Mario 3, lanzado en febrero de 1990, vendió 7 millones de copias; facturando el equivalente a 427.333.000 dólares. Si el juego fuera una película solo perdería ante E.T., el Extraterrestre, el producto mas rentable en la historia del cine norteamericano. De acuerdo con el 36% de los consumidores de Nintendo, el Super Mario 3 es considerado el más divertido y excitante de ellos, por la variedad de elementos que estimulan al jugador.**

**Las aventuras de Super Mario están en el Game Boy y en el sistema Super Nintendo (Super NES), la consola de 16 bits.**

**La fama de Mario, y también de su hermano Luigi, cuando la opción es para dos jugadores, superó los limites del cartucho. Ahora esta en cartucheras, botones, camisetas, botones, mochilas, valijas, teléfonos, gorros, artículos para fiestas, muñecos de peluche y otra enorme variedad de productos. Y esto no es todo.**

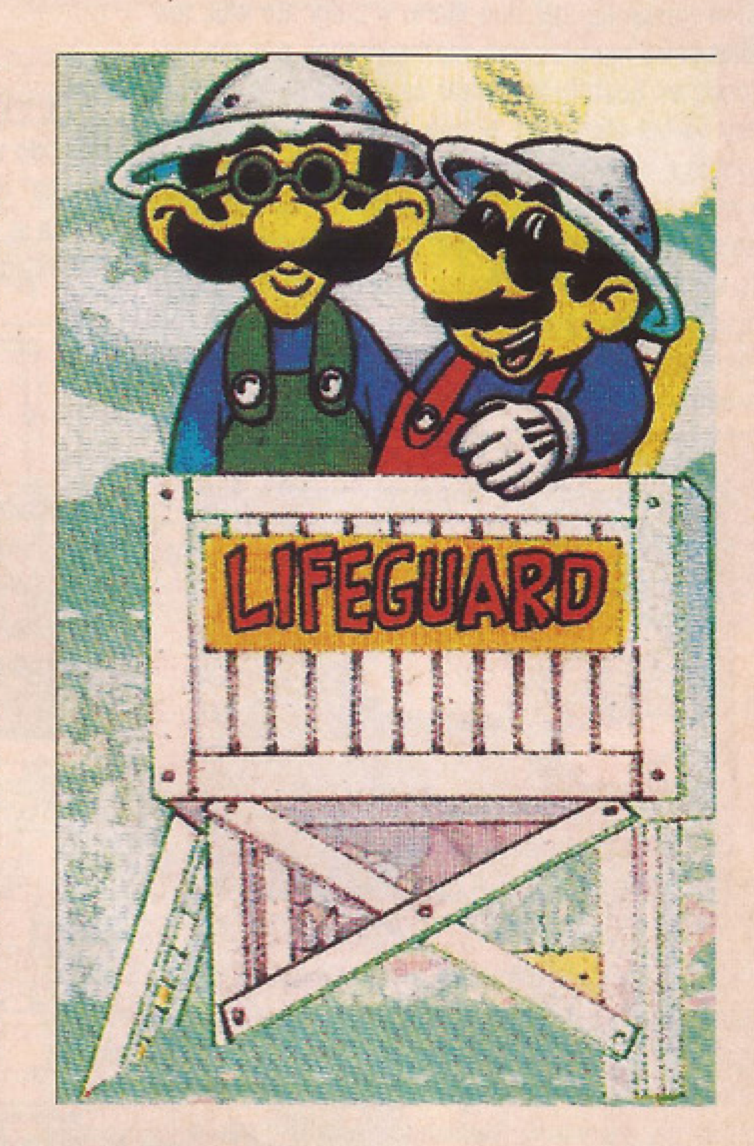
Las televisoras norteamericanas presentan las series de dibujos animados Super Mario Bros., Super Show y Super Mario 3. El Super Show es visto por cerca de 7 millones de espectadores por semana, mientras que Super Mario 3 va al aire todos los sábados por la mañana por NBC, una de las principales redes de los EE.UU. La gran sorpresa, en tanto, todavía queda por ver. Este año estaría próximo a estrenarse un film sobre Super Mario. El largometraje será protagonizado por Danny De Vito. El guión fue escrito por Barry Morrow, el mismo de Rain Man.

Uno de los mayores éxitos del bigotudo Mario es la revista que lleva su nombre y que sale mensualmente. Las historietas basadas en games no son novedad: al comienzo de los años 80 fue lanzada la revista Atari Force. En las paginas de la revista, Mario y Luigi enfrentan a enemigos del Reino de los Hongos, como Koopa, que insiste en atormentarle la vida a la princesa Toadstool. Las historias mezclan elementos de los cartuchos del Super Mario. El héroe todavía es figura obligatoria de otras revistas de Nintendo, como Comics System y Game Boy.

Fundada en 1989, Nintendo inició sus actividades como fabricante de juegos de cartas tradicionales hasta entrar en el área de High Tech. Hoy ofrece más de doscientos juegos que van desde fútbol a las batallas medievales. La empresa, que ofrece todo el software y el hardware necesario para transformar el aparato de televisión en un verdadero playground, cuenta hoy con 80% del mercado mundial de games.

Nintendo no teme el mismo colapso que sufrió la Atari. Está segura de su estrategia. "Con mas de 60 millones de jugadores Nintendo en los EE.UU., nuestro objetivo es permanecer comprometidos en producir cartuchos de alta calidad, con el máximo de desafío," afirma Peter Main, vicepresidente de Nintendo de Norteamérica.

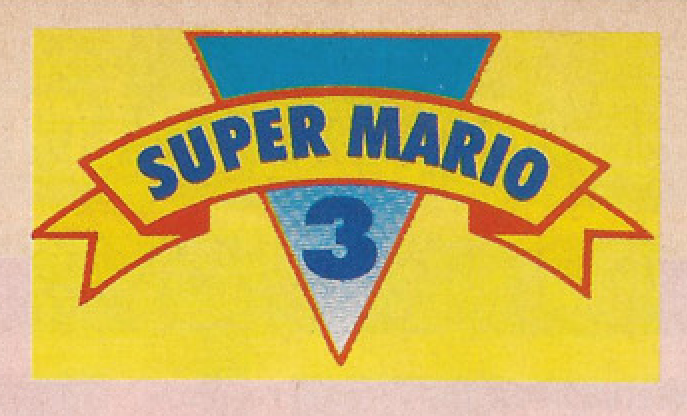
La Nintendo también tiene un grupo de especialistas que sacan de dudas y dan consejos sobre todos los juegos. Reciben un promedio de 10.000 cartas y 50.000 llamados telefónicos por semana, de domingo a domingo. Muchas son dudas sobre Super Mario. Algunos consejos aparecen en las paginas de ACTION GAMES.



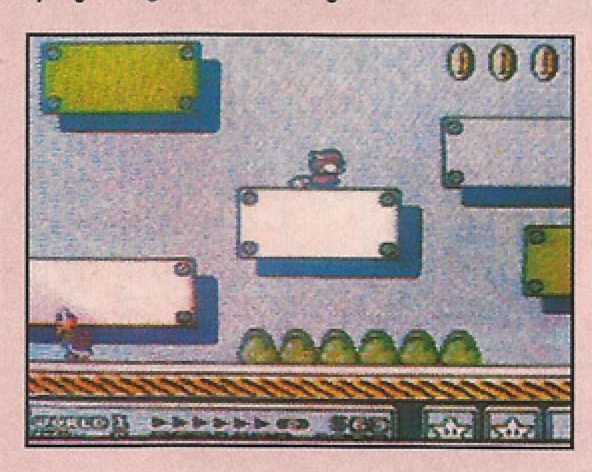

| Titulo | Presentación | Cartuchos vendidos |
|---|---|---|
| SUPER MARIO BROS. | 1985 | 20 millones |
| SUPER MARIO 2 | 1988 | 4 millones |
| SUPER MARIO LAND | 1989 | 1,5 millones |
| SUPER MARIO 3 | 1990 | 7 millones |

# DR. MARIO

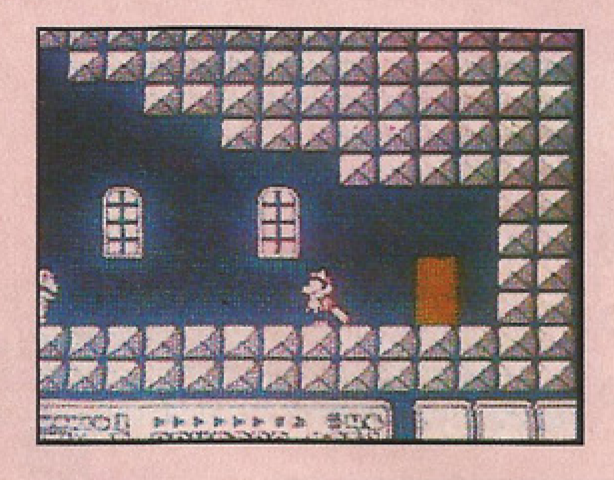
En el nuevo juego de Nintendo, el personaje Mario cambia de profesión. Ahora es un médico que combate terribles virus con vitaminas multicolores, en una mezcla de los famosos juegos Tetris y Klax. Las cápsulas de vitamina caen de lo alto de la pantalla dentro de un frasco con extrañas criaturas. Cada una tiene uno o dos colores. El diagnóstico es apilar las vitaminas y los virus. Cuando juntás cuatro de un mismo color, desaparecen. Cuando todos los virus son eliminados, Mario pasa a otra etapa. Al comienzo, su trabajo es simple. La primera etapa, por ejemplo, tiene solo cuatro virus. Al llegar a los niveles mas difíciles, sin embargo, el médico necesitará tener una precisión quirúrgica para alcanzar su objetivo. Podés elegir la velocidad de caída de las cápsulas (lento, mediano y rápido), para que jugadores de todas las categorías puedan divertirse con el juego.




Esta es una de las aventuras más fascinantes y completas del duo Mario y Luigi. En ella, los ocho mundos son representados por mapas, donde es posible visualizar cada una de las fases. Hay varias etapas de bonus en las que el jugador adquiere vidas extras o elementos que lo ayudarán a vencer los desafíos. Los elementos más importantes son la flauta, que permite ir directamente al mundo elegido, y la P-Wing, una alita que da a Mario el poder de volar una fase entera, escapando de los enemigos, tiros y otros peligros. Usando sabiamente estos dos objetos llegás más fácilmente al final del juego. Seguí esta estrategia:



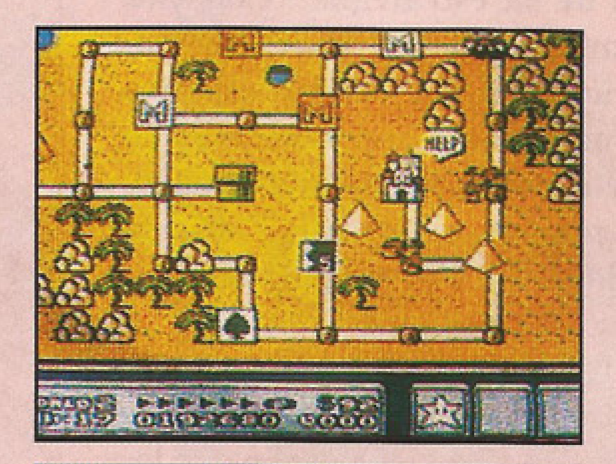
1. La primera flauta está en el mundo 1-3. Mario debe saltar sobre el cuadrado blanco y quedarse agachado alli durante unos 10 segundos. Pasado este tiempo, caerá solo del cuadrado, apareciendo detrás del escenario. Siguiendo hacia la derecha (y teniendo cuidado con los enemigos normales) encontrará una sala con un baulito, donde está la primera flauta.

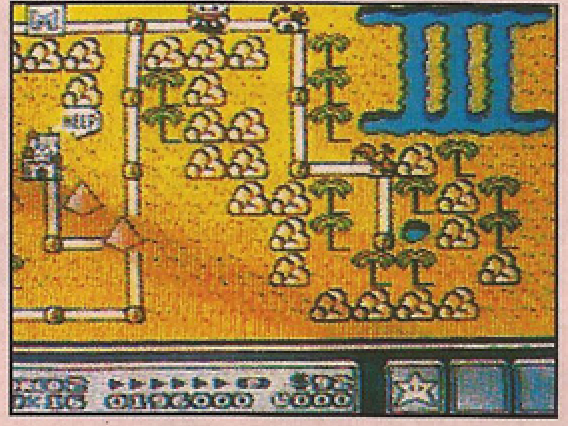


2. La segunda flauta está en el minicastillo del mundo 1, y Mario necesita estar con rabito para tomarla. Hay un momento en que encontrás un corredor largo, dos esqueletos de tortuga y una puerta al final. Eliminá a las tortugas, avanzá en dirección a la puerta, pegate bien a la pared y salí a la mayor velocidad en dirección a la izquierda.

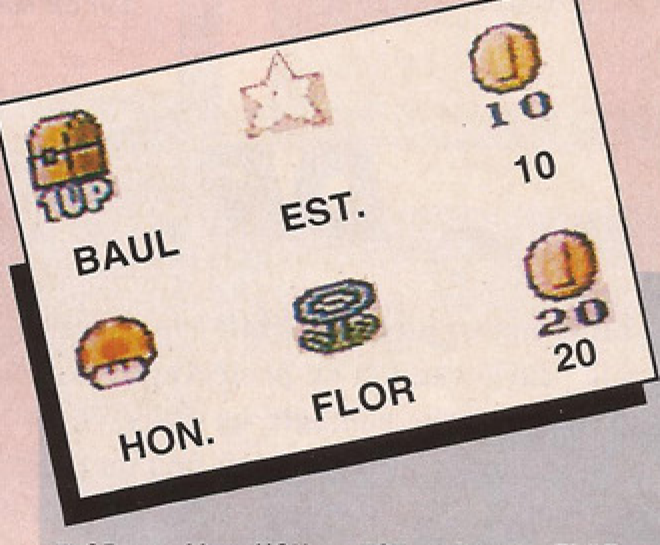


3. Cuando tomás velocidad suficiente, salí volando verticalmente hacia arriba hasta alcanzar el "techo" de la fase. Volando sobre el techo, en dirección a la derecha, caerás en otra sala con un baulito donde encontrarás una flauta.

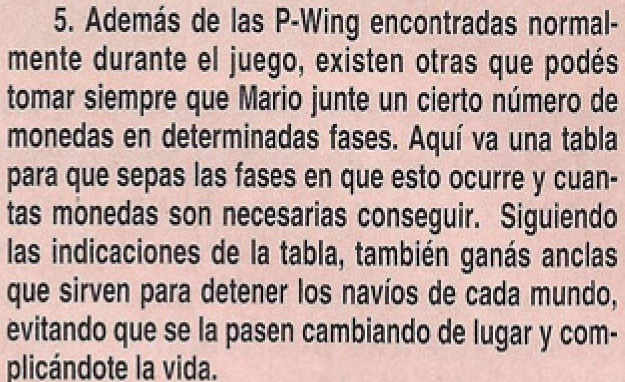




4. La tercera flauta está en el segundo mundo, pero para tomarla, Mario necesitará quebrar una piedra en el ángulo superior derecho de la pantalla. Tomá el martillo matando a la tortuga hammer de este mundo. Con la herramienta, quebrá la piedra. Un pasaje secreto se abrirá para tu Mario, que todavía tiene que enfrentar una tortuga hammer más para ganar la flauta.




5. Además de las P-Wing encontradas normalmente durante el juego, existen otras que podés tomar siempre que Mario junte un cierto número de monedas en determinadas fases. Aquí va una tabla para que sepas las fases en que esto ocurre y cuántas monedas son necesarias conseguir. Siguiendo las indicaciones de la tabla, también ganás anclas que sirven para detener los navíos de cada mundo, evitando que se la pasen cambiando de lugar y complicándote la vida.



| Mundo | Cantidad de Monedas | Recompensa |
|---|---|---|
| 1-4 | 44 | P-Wing |
| 2-2 | 30 | Ancla |
| 3-8 | 44 | P-Wing |
| 4-2 | 22 | Ancla |
| 5-5 | 28 | P-Wing |
| 6-7 | 78 | Ancla |
| 7-2 | 46 | P-Wing |

6. Hay un modo de ganar hasta 99 vidas, pero para eso es necesario ser un campeón. En la primera pantalla del castillo del mundo 2 hay un punto donde encontrarás tres esqueletos de tortugas. Intentá hacer que queden todos en la misma pantalla, al mismo tiempo. Saltá sobre el primero y enseguida hace que Mario vuele (necesita estar usando el rabito). Todavía volando, aterrizá sobre el segundo y subí nuevamente. Repetí la operación con el tercero. Es realmente difícil, pero cada vez que hagas esto Mario ganará una vida.

7. Felizmente existen modos más fáciles de ganar vidas extras. Uno de ellos es tomar estrellitas al final de cada fase: cuando juntás tres de ellas ganás cinco vidas. El secreto es hacer que Mario salga corriendo en dirección al cuadradito de modo que lo toque cuando está a la velocidad máxima. Es fácil: toda vez que hacés esto, ganás una estrellita.

8. Otra manera de ganar vidas extras es acertar el juego de la memoria que existe en cada mundo. Aquí están todas las combinaciones de cartas posibles en Super Mario 3. Como ellas aparecen aleatoriamente en cada fase (no siguen un orden definido), tenés que identificar primero la combinación usada en ese momento (ver recuadro).

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FLOR | EST. | BAUL | FLOR | BAUL | HON. |
| 10 | HON. | FLOR | EST. | HON. | 10 |
| EST. | 20 | 20 | HON. | FLOR | EST. |
| HON. | FLOR | BAUL | FLOR | EST. | EST. |
| 20 | EST. | HON. | 10 | BAUL | FLOR |
| 20 | HON. | 10 | HON. | FLOR | EST. |

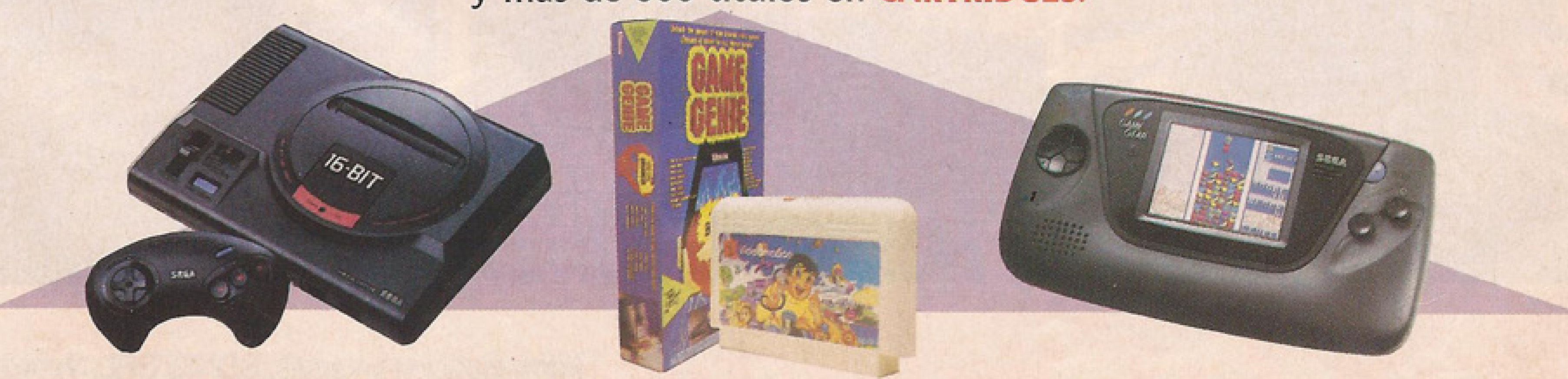
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FLOR | 20 | HON. | EST. | BAUL | FLOR |
| BAUL | FLOR | 10 | HON. | 20 | EST. |
| HON. | 10 | EST. | HON. | FLOR | EST. |
| FLOR | 10 | BAUL | FLOR | BAUL | HON. |
| EST. | HON. | 20 | EST. | HON. | 10 |
| EST. | FLOR | 20 | HON. | FLOR | EST. |
| HON. | FLOR | 20 | FLOR | 10 | EST. |
| 20 | BAUL | HON. | 10 | BAUL | FLOR |
| EST. | HON. | EST. | HON. | FLOR | EST. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HON. | FLOR | 20 | HO. | 10 | EST. |
| FLOR | BAUL | HON. | 10 | BAUL | 10 |
| EST. | FLOR | EST. | HON. | FLOR | EST. |
| BAUL | HON. | 10 | HON. | FLOR | EST. |
| HON. | 10 | EST. | 20 | 20 | FLOR |
| EST. | BAUL | FLOR | HON. | FLOR | EST. |
| FLOR | EST. | BAUL | FLOR | 20 | HON. |
| 10 | HON. | 20 | BAUL | HON. | 10 |
| EST. | FLOR | EST. | HON. | FLOR | EST. |

# DISTRIBUIDORA DEL INTERIOR

Distribuidor Oficial para CORDOBA de BIT ARGENTINA

Toda la línea de consolas de videojuegos **BITGAME 100 - SUPER BITGAME - VIDEO RACER - MEGA DRIVE - PC ENGINE - GAME GEAR**
Accesorios: **SIMULADORES - PISTOLAS - AMETRALLADORAS - JOYSTICKS PROFESIONALES**
y más de 600 títulos en **CARTRIDGES.**




**Igualdad 52 - PB. Of. 1 Tel. (051) 35662 - Ciudad de Córdoba**




# Rasti

## SuperGame

**los video juegos que más pantalla tienen en el mundo**











Administración y ventas: SONIC SRL. Venezuela 3854 (1603)

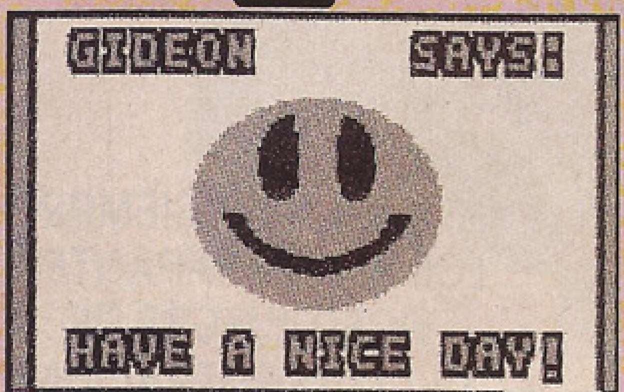




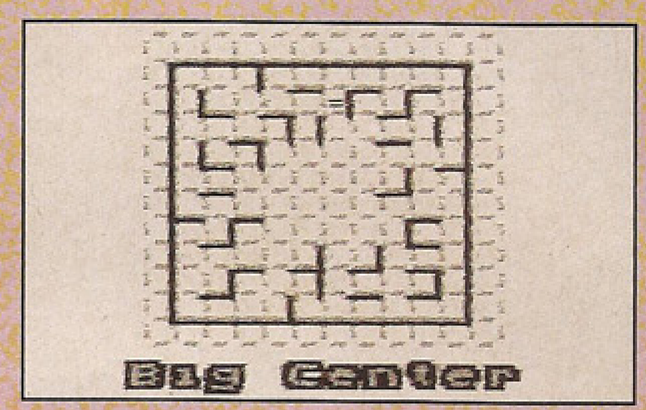

## FACEBALL 2000




¿Te imaginás jugar al "paintball" con tus amigos en una... pantallita de Game Boy? Es difícil de creer, pero esto puede ocurrir en este juego increíble lanzado a fines del año pasado en Estados Unidos. Faceball es un game que usa la tecnología de la realidad virtual, que da al jugador la sensación de estar realmente dentro del juego, viendo las cosas como si fuera el propio personaje. El game puede ser jugado por uno o hasta cuatro participantes juntos. Es posible que todos jueguen contra la computadora, formar parejas que compiten entre sí, realizar mil desafíos. Cada personaje está representado por una carita diferente (son todas variaciones del famoso y sonriente Smile). Vos vas andando por los laberintos del juego, persiguiendo a los personajes que tus amigos o la computadora comandan. Cuando topás con un adversario, le tirás y marcás puntos. No es por casualidad que este juego está triunfando. Simplemente genial.



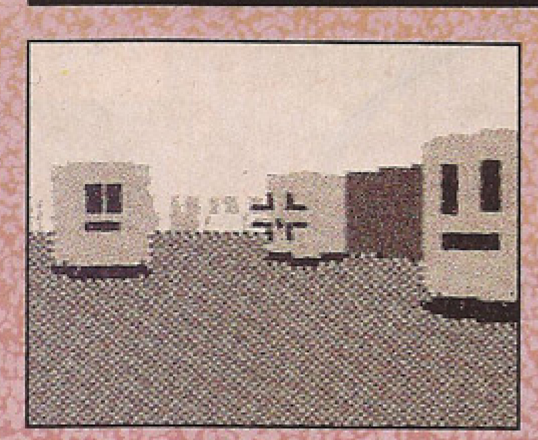

*Faceball es una mezcla del paintball con las escondidas. Sus jugadores, muy amables, se desean buen día.*



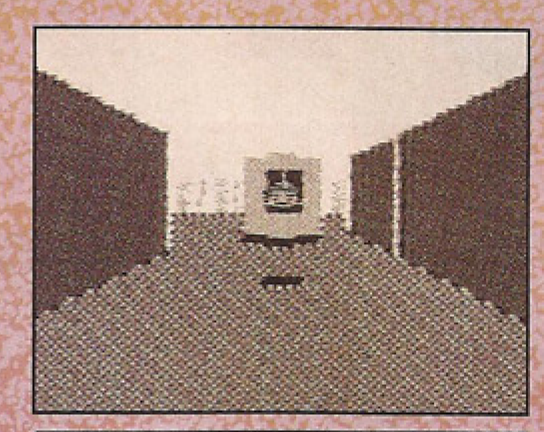

*Este es uno de los innumerables laberintos en donde se desarrolla el juego.*



*De repente aparecen unos objetos sorpresa con regalos.*

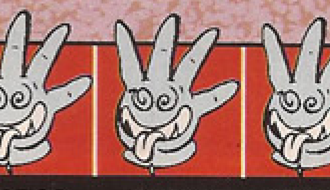


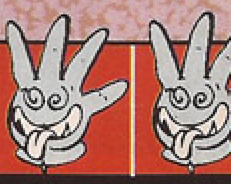
*Con el auxilio de un radar, el jugador puede detectar la presencia del adversario ...aunque esté oculto detrás de una pared.*



*Tu oponente te pescó y ahora se prepara para disparar. Pero si estás lejos de él, podés esquivar el tiro.*





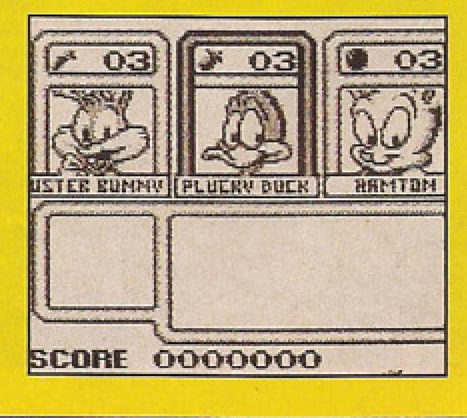




## TINY TOON

Después de Roger Rabbit, les toca el turno a los Tiny Toon para hacer sus travesuras en el Game Boy. Todo comienza cuando la coneja Babs va a Hollywood a probar suerte en un empleo en el Acme Loo Theater, revelando sus dotes de gran actriz. Esto llama la atención del codicioso villano Montana Max, que roba el teatro, a Babs y todo lo demás... creyendo que va a hacer una fortuna. Aquí entra en escena la pandillita de Buster Bunny, Pluncky Duck y Hamtom Pig, enfrentando una maratón en cuatro etapas. El juego es del tipo saltar y tirar, sin grandes dificultades.



*Pobre Babs: fue a probar suerte como actriz y terminó raptada.*

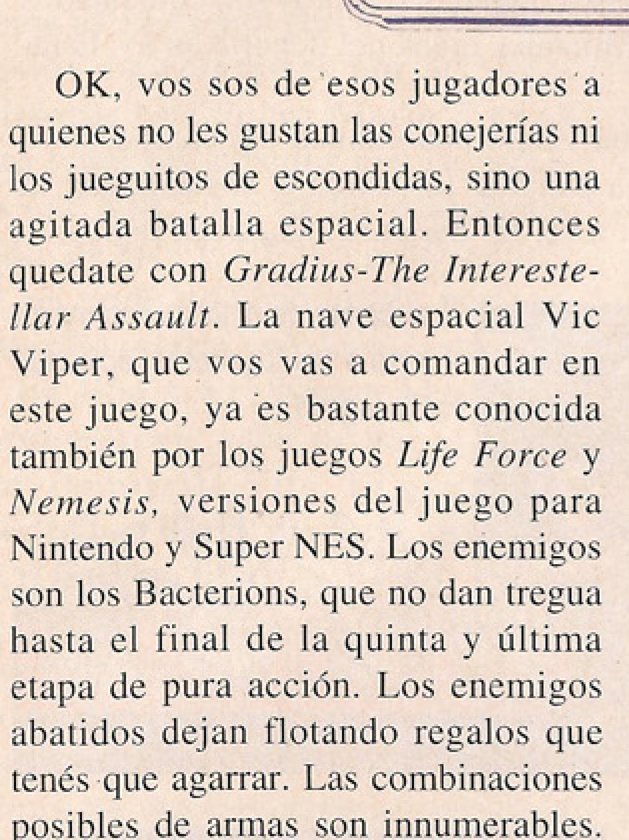



*Podés actuar con cualquiera de los personajes y cambiarlos cuando quieras.*

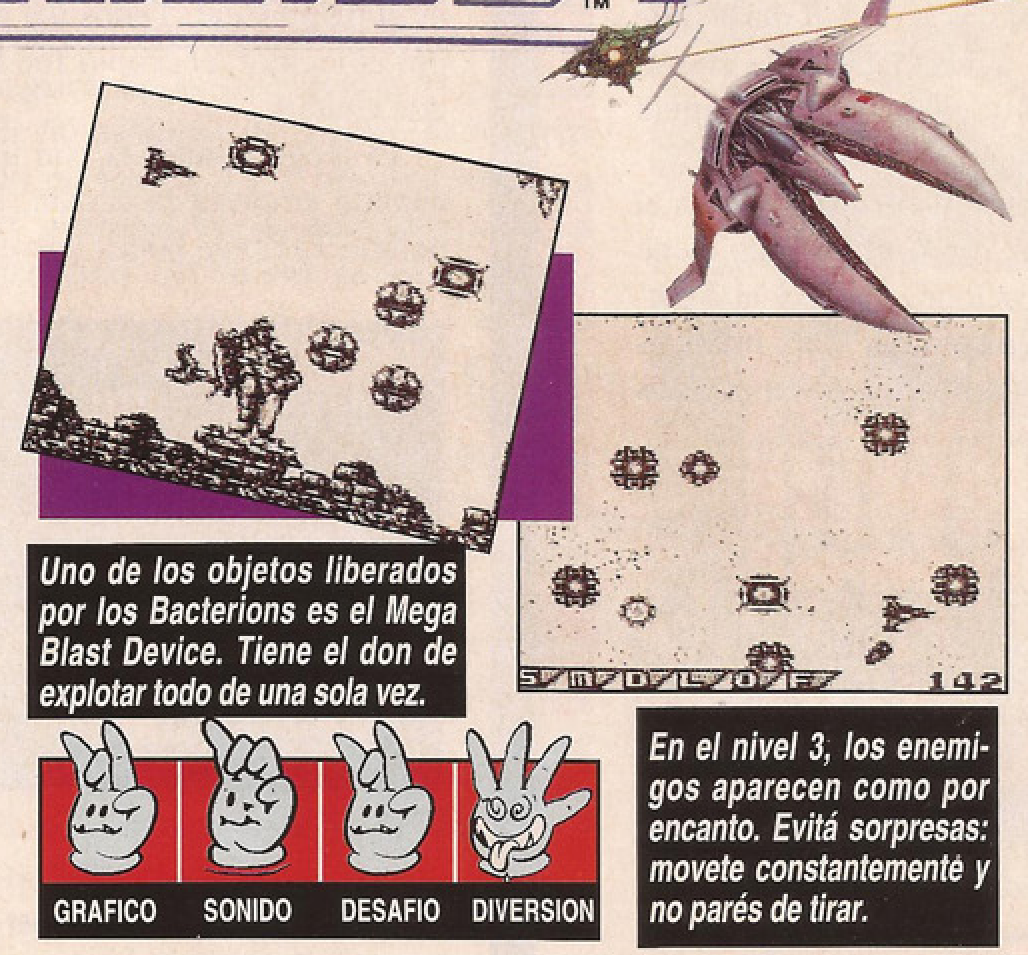



PRESENTACION & TRUCOS

# GRADIUS™



OK, vos sos de esos jugadores a quienes no les gustan las conejerías ni los jueguitos de escondidas, sino una agitada batalla espacial. Entonces quedate con *Gradius-The Interestellar Assault*. La nave espacial Vic Viper, que vos vas a comandar en este juego, ya es bastante conocida también por los juegos *Life Force* y *Nemesis,* versiones del juego para Nintendo y Super NES. Los enemigos son los Bacterions, que no dan tregua hasta el final de la quinta y última etapa de pura acción. Los enemigos abatidos dejan flotando regalos que tenés que agarrar. Las combinaciones posibles de armas son innumerables. Probá esta: D, M y Force Field. Podrás tirar en todas direcciones.

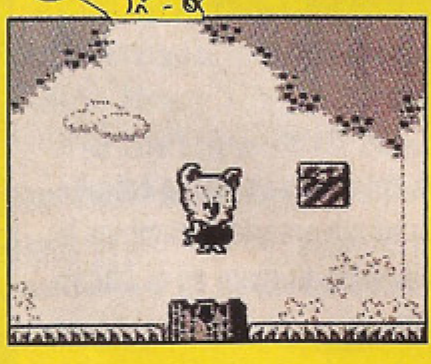



Uno de los objetos liberados por los Bacterions es el Mega Blast Device. Tiene el don de explotar todo de una sola vez.

En el nivel 3, los enemigos aparecen como por encanto. Evitá sorpresas: movete constantemente y no parés de tirar.

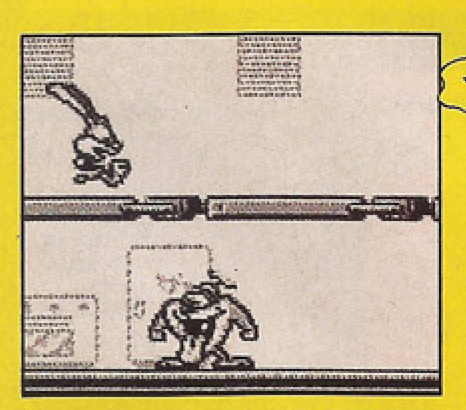


El chanchito Hamtom salta sobre el tocón de árbol para encontrar a Dizzy Devil.





En la etapa 1, el patito Plucky salta los matones en dirección al final de la fase.



## BONUS

Solamente tenés tres vidas y dos Continues. Pero podés aumentar tus oportunidades encontrando 1-Ups y bonus. Por eso, buscá bien.




Buster Bunny necesita alimentar al cachorro Dizzy, que está hambriento. Saltá sobre estas tapas y ellas se encargan del resto.

# Trucos

### TERMINATOR 2

En la etapa 2 vas a encontrar cinco puertas. Quedate delante de la del medio, presioná el Direccional hacia arriba y mantené el comando por algunos segundos. Con esta operación sencilla completás la etapa. Sin jefes.

### SNOW BROS

Invencibilidad: en la pantalla de presentación, presioná los botones ↙, A y B todos juntos. Luego da Start y tu Snowman jamás se derretirá.

### LOC'N CHASE

¿Sabías que en este juego existen etapas escondidas? En la pantalla de presentación, da la secuencia de comandos A, A, B,B,A,B,B, y aparece la palabra Extra. Ahí, sólo tenés que apretar el Start y comenzar a disfrutar de la etapa 7 - 1.

## OUT RUN

Out Run, para el Mega Drive, es la versión más próxima al clásico de los flippers que existe hasta ahora. Los gráficos y el nivel de dificultad son muy parecidos.

La carrera comienza siempre en el mismo lugar, pero el camino tiene varias bifurcaciones que llevan a cinco finales diferentes. Las músicas están entre las mejores compuestas para videogames.







Intentá primero el camino de la izquierda. Es el más fácil.

Para no perder tiempo, reducí la marcha en las curvas cerradas en lugar de frenar.

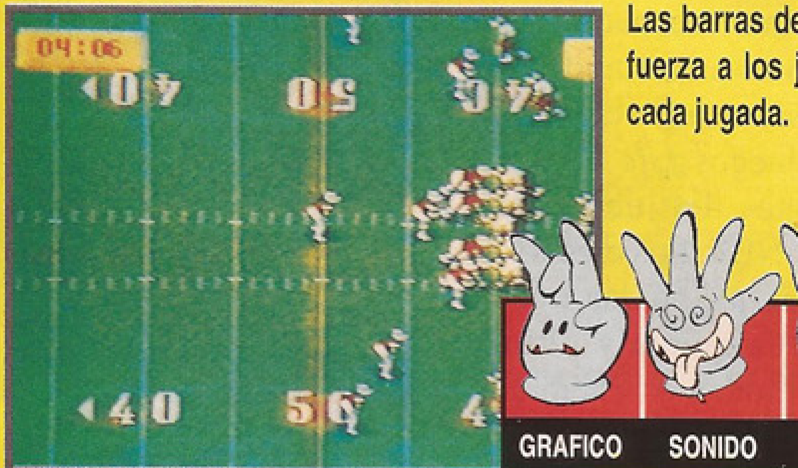
Si no chocás ninguna vez, vas a poder ver en el medio de la carrera un dirigible de Sega o un avión, dependiendo de qué camino elijas.




## JOE MONTANA FOOTBALL 2

Para quien gusta o para quien nunca jugó fútbol americano éste es el juego ideal. Todos los pases, jugadas y puntos son comentados por el locutor, el propio Joe Montana, crack del deporte en los Estados Unidos.

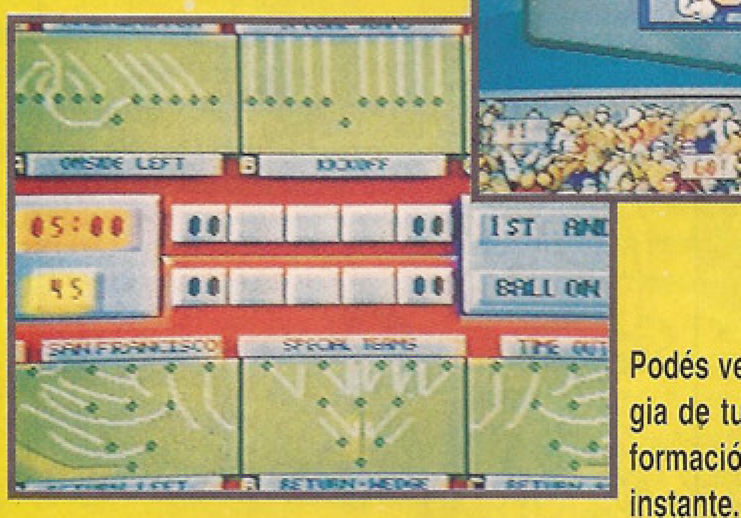
El juego comienza con una visión panorámica del campo. Pero cuando empieza la acción, la pantalla se acerca al jugador con la pelota. También podés volver a ver las mejores jugadas en replay.



Las barras de hinchas dan mayor fuerza a los jugadores: aplauden cada jugada.




No te asustés si aparece el puercoespín Sonic para dar apoyo moral a su team.




Podés ver cuál va a ser la estrategia de tu adversario y cambiar la formación de tu team en el último instante.

SABADOS Y DOMINGOS ABIERTO TODO EL DIA

# VENTAS
## POR MAYOR Y MENOR DE CONSOLAS

*Distribuidor de BIT ARGENTINA*

- FAMILY GAME VIDEO SYSTEM
- MEGA DRIVE
- GAME GEAR
- PC ENGINE

**Y el más surtido stock de cartuchos y joysticks**

AV PUEYRREDON 1817 CAP. TEL 806-9926
ARENALES 3638 CAP. TEL 71-8527

# CENTERGAMES

DISTRIBUIDOR DE BIT ARGENTINA

La más amplia y actualizada gama en equipos, juegos y accesorios para:

- **FAMILY GAME**
  (Compatible NINTENDO)
- **SEGA MEGA DRIVE**
- **PC ENGINE**
- **GAME GEAR**

Asesoramiento integral
Los menores precios de plaza,
al,por MAYOR y MENOR, en:

**SANTA FE 2166 - L. 38 - MARTINEZ**
**ELCANO 2721 - CAPITAL**

# Jugate...! Viví tu propia Aventura.

El Software más completo para **BITGAME**, Compatibles, **MEGADRIVE, GAME GEAR** y **PC ENGINE.**
Más de 600 posibilidades para elegir.
Acción, Ciencia Ficción, Combate, Lucha, Deportes, y Fantasía para que puedas vivir tu mejor aventura.




**SERVICIO TECNICO:** Av. Independencia 3485 - (1225)
Capital Federal - Tel. 93-3080

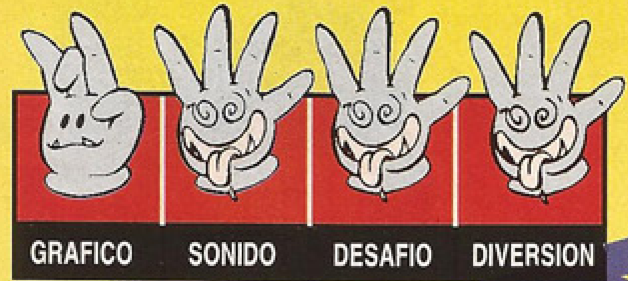
MEGA

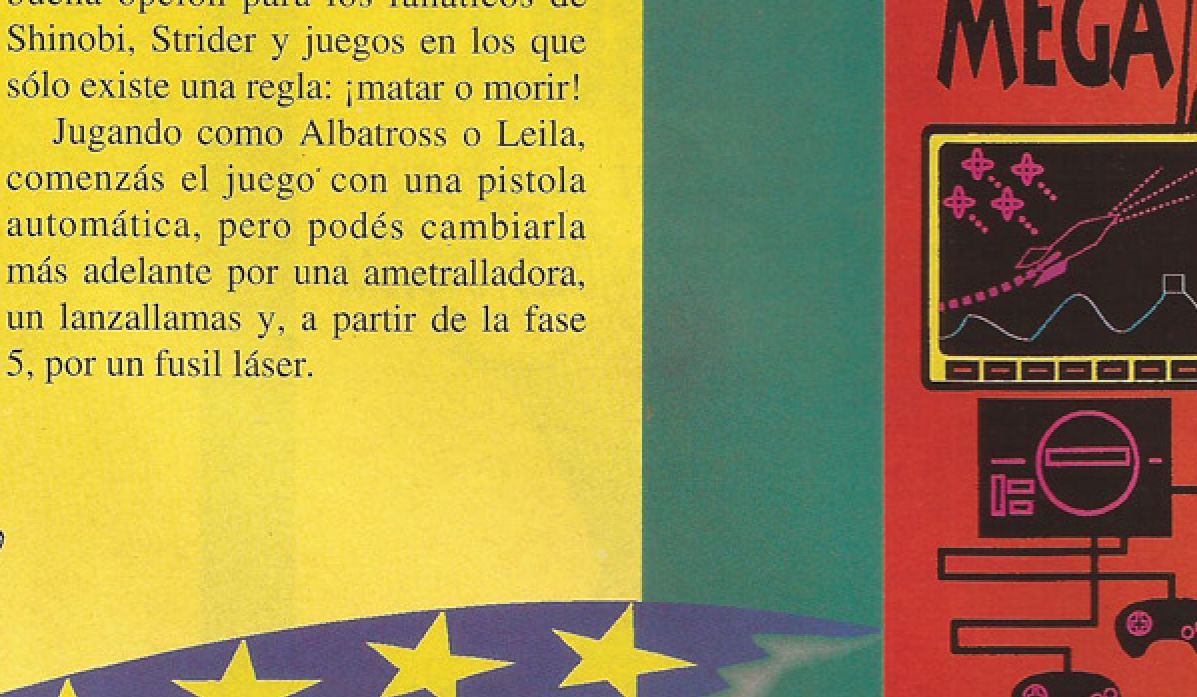
PRESENTACION

En un tiempo muy distante al nuestro, los satélites de comunicaciones están siendo destruidos por el grupo terrorista Geldra, en su plan para dominar al mundo. La policía mundial llama a sus dos mejores agentes, Leila y Albatross, para combatir a los terroristas.

Buenos escenarios, pista sonora decente, mucha acción y villanos poderosos hacen de este juego una buena opción para los fanáticos de Shinobi, Strider y juegos en los que sólo existe una regla: ¡matar o morir!

Jugando como Albatross o Leila, comenzás el juego con una pistola automática, pero podés cambiarla más adelante por una ametralladora, un lanzallamas y, a partir de la fase 5, por un fusil láser.



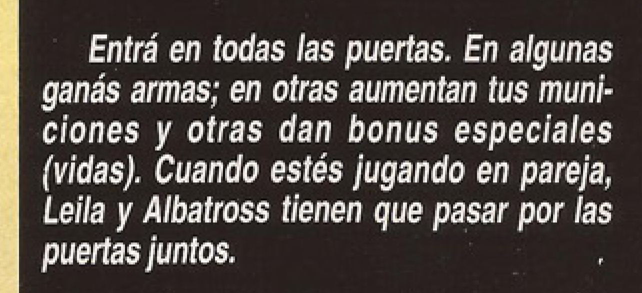



## ROLLING THUNDER 2

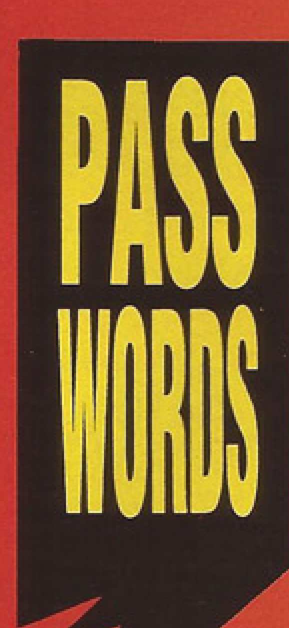


Para matar al agente con el campo de fuerza, tirale por los costados. El relámpago va a dejar a los otros enemigos ciegos por algunos instantes.

No desperdiciés tiros. Cuando el medidor de munición cae a cero, tus tiros se vuelven mucho más lentos.



Entrá en todas las puertas. En algunas ganás armas; en otras aumentan tus municiones y otras dan bonus especiales (vidas). Cuando estés jugando en pareja, Leila y Albatross tienen que pasar por las puertas juntos.




### SEÑAS PARA LAS FASES

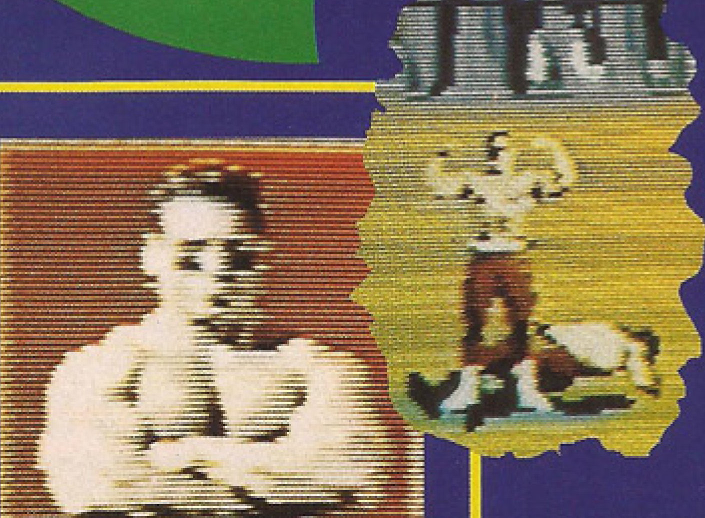
2 Natural Fighter Created The Genius
3 Rolling Nucleus Smashed Neuron
4 Curious Program Punchey Powder
5 Logical Leopard Blasted The Secret
6 Private Isotope Desrired The Target
7 Natural Rainbox Elected Future

ACCION Y BALAZOS PARA DOS JUGADORES

# PIT-FIGHTER™

## LOS LUCHADORES



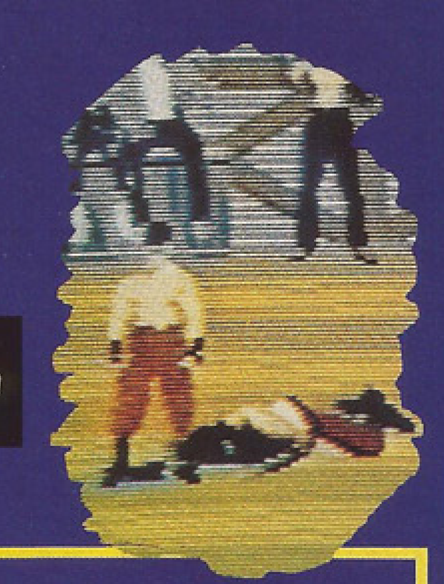


Marca registrada de Buzz.



**BUZZ**

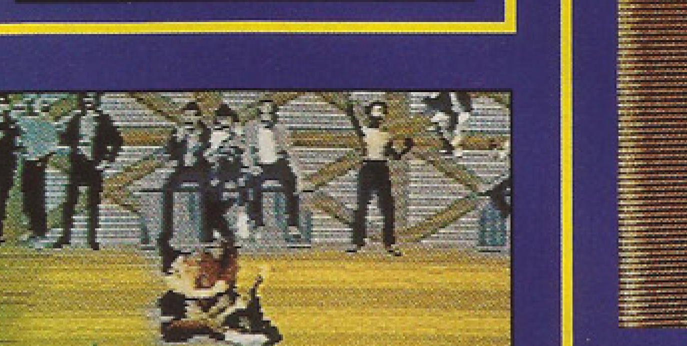
**PESO:** 102 kg.
**ALTURA:** 1,88 m.
**ESPECIALIDAD:** golpes de fuerza bruta. Ex luchador de lucha libre, fisicoculturista.



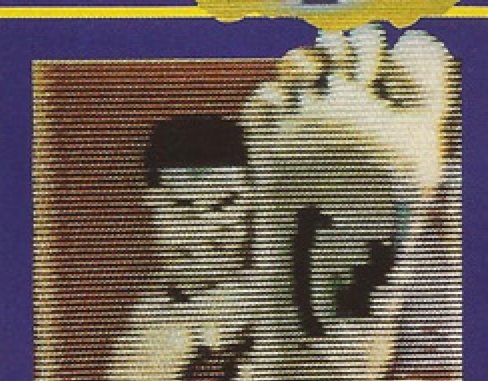
Marca registrada de Kato.



Marca registrada de Ty.

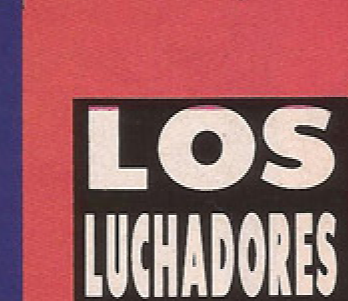


*Buzz tiene un golpe mortal que revienta lo que tiene adelante (apretá los tres botones juntos).*



**TY**

**PESO:** 84 kg.
**ALTURA:** 1,55 m.
**ESPECIALIDAD:** patadas poderosas, instinto asesino. Campeón de kick-boxing (full-contact).

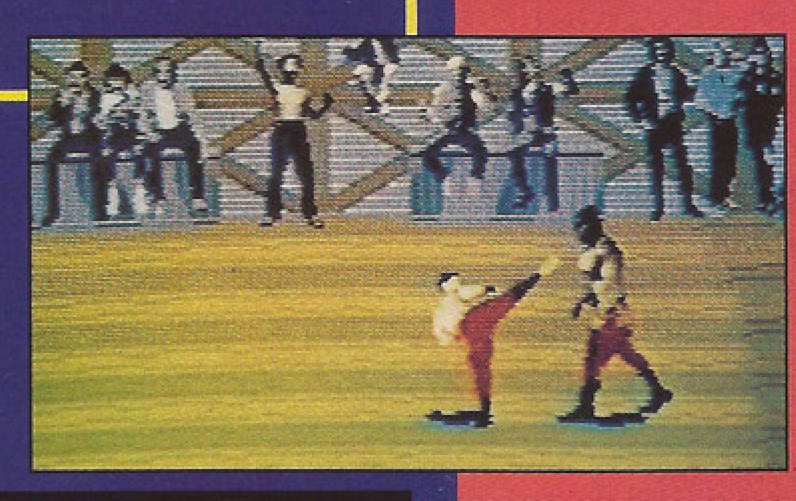


**KATO**

**PESO:** 81 kg.
**ALTURA:** 1,79 m.
**ESPECIALIDAD:** velocidad y agilidad increíbles. Maestro del estilo Dragón Volador de Karate.



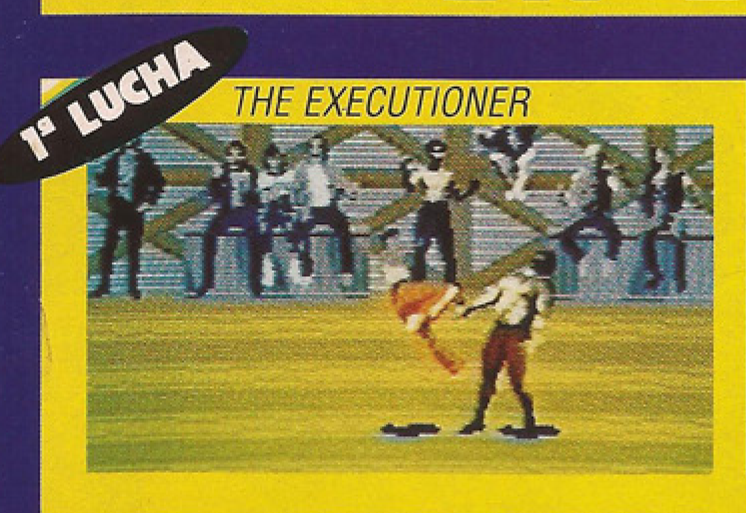
*La patada con giro es uno de los supergolpes de Ty (apretá los tres botones juntos)*



*La secuencia de patadas laterales termina con un giro y una patada certera (apretá el botón de patada varias veces).*

## EN EL DEPOSITO

1ª LUCHA
THE EXECUTIONER

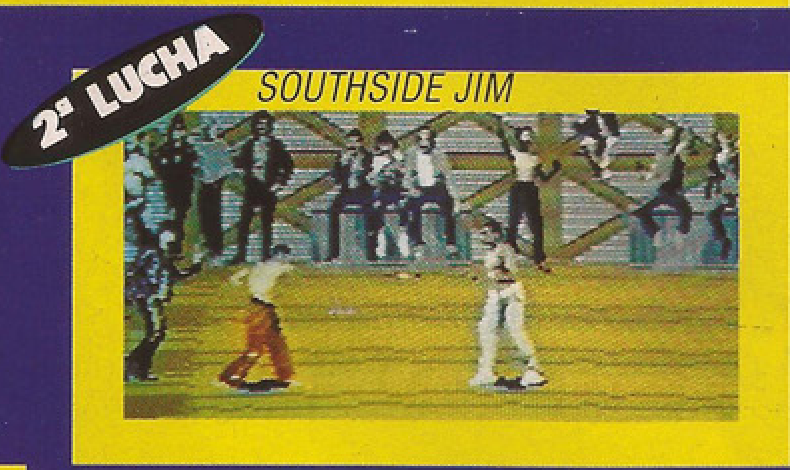


Si encontrás al tipo muy hábil, con algunos supergolpes solucionás todo.



Para marcar la victoria en el suelo del depósito, estampá al Ejecutor con el botón B.

2ª LUCHA
SOUTHSIDE JIM



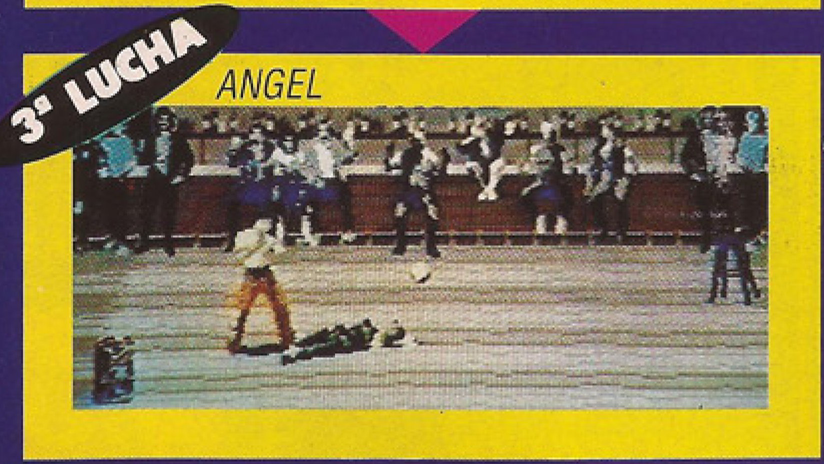
Tomá todos los objetos que encontrés en el suelo. La tribuna quiere sangre y tira cuchillos al alcance de cualquiera de los adversarios. Está atento.

**BONUS**

Tres KO valen una tarjeta negra. Esperá que el adversario se acerque y aplicale un supergolpe.

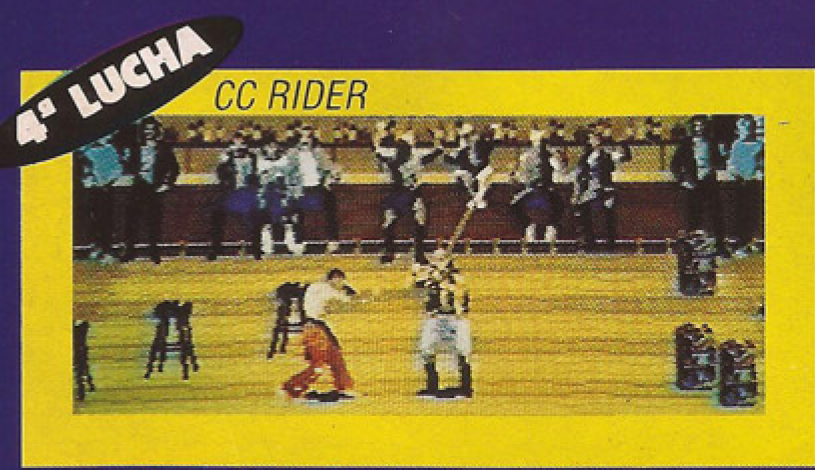
## EN EL BAR

3ª LUCHA
ANGEL



Uno de los barriles contiene la Píldora Especial de Fuerza (círculo verde con la letra P). Con ella, tus supergolpes ganan más potencia (comenzás a brillar) y el adversario se vuelve más débil.

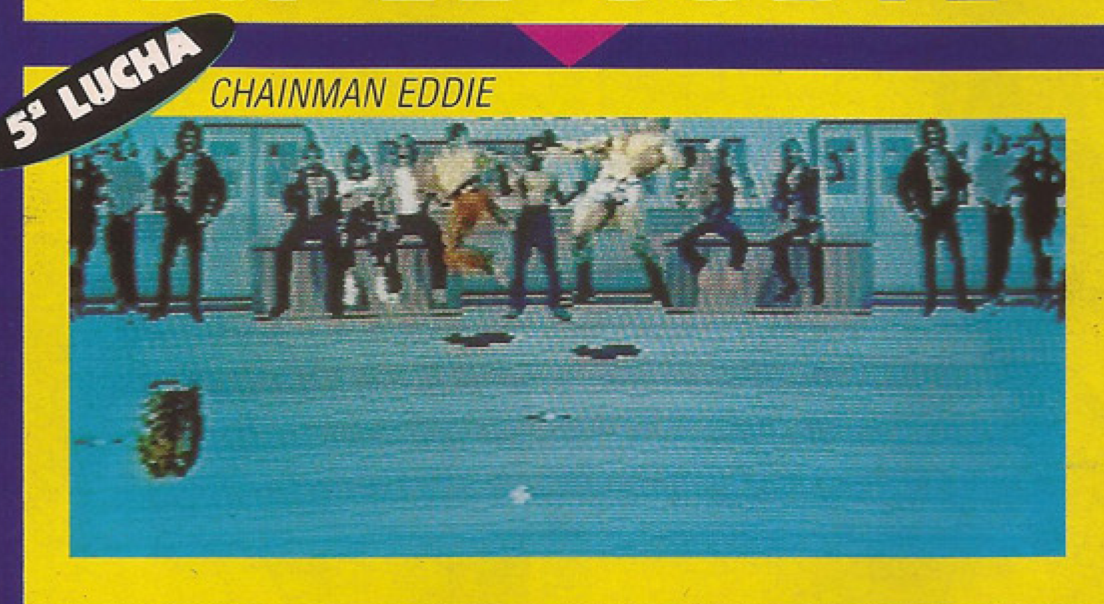
4ª LUCHA
CC RIDER



Tu salida es tomar la porra antes que él. Usá toda tu habilidad al emplear las armas, antes que CC Rider intente arrancarte la cabeza. Si perdés la porra, distraelo con tijeras voladoras (2 toquecitos hacia → ó ← ).

## EN EL SUBTE

5ª LUCHA
CHAINMAN EDDIE



Si el adversario toma la Píldora Especial de adentro del barril, vas a tener muchos dolores de cabeza. Eddie sólo quiere arrancarte tu cráneo.

6ª LUCHA
HEAVY METAL

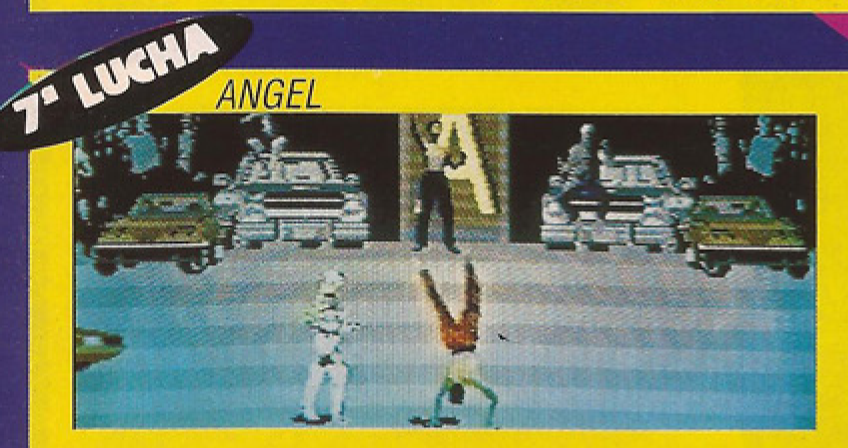


No pierdas tiempo. Tirá todo lo que puedas encima de él. Cansá a tu adversario y después no le des tregua. Cuidado con los espectadores. No perdonan al que se pone cerca.

## EN EL ESTACIONAMIENTO

7ª LUCHA

ANGEL



Ella no se da por vencida y te espera para vengarse. Si dejás la Píldora en la mano de ella, borrate. Esquivá a Angel con tijeras voladoras hasta acabar su superenergía. Después, no te separés de ella.

8ª LUCHA

MAD MILES

No hay que hacer tonterías con este loco. Usá muy bien las porras. En esta lucha vale todo. Rompé las porras sobre tu adversario y tendrás un problema menos.

**MANA - Si estas jugando solo y perdes muchas vidas, comenza la siguiente lucha con el joystick 2. Este truco solo vale hasta la octava lucha.**



## EN EL MUELLE

9ª LUCHA

SOUTHSIDE JIM

Está de vuelta, dispuesto a tirarte varias motos por la cabeza. Sacá los obstáculos del camino y da una nueva lección al pequeño Jim. Abusá del supergolpe: giro con patada en el aire (tres botones juntos).



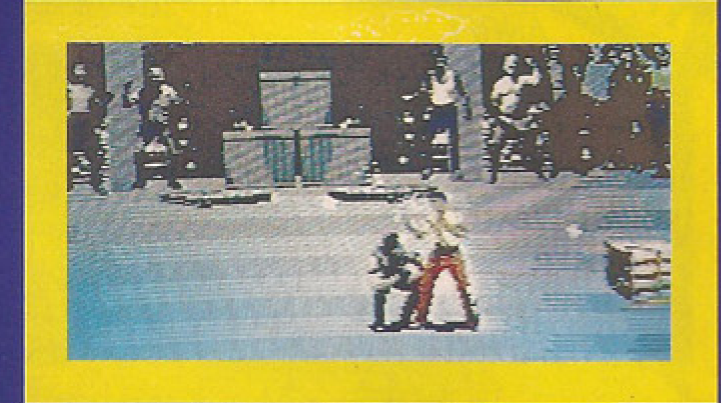
## MASKED WARRIOR

**ESTE ES EL TIPO QUE TE ESPERA EN LA ULTIMA LUCHA**

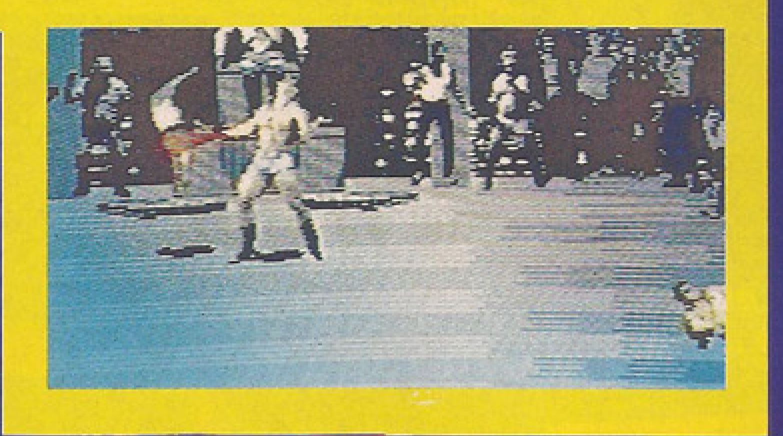
## EN LA AUTOPISTA

10ª LUCHA

El Enmascarado no es tonto. Manda al frente a dos roperos, antes de pelear cara a cara con vos. A falta de uno, vuelve Chainman Eddie en dosis doble.



No los dejés acercarse a la Píldora sino estás perdido. Tratá de acertarles en conjunto o de a uno por vez. Lo importante es evitar que se te acerquen para no acabar colgado del cogote.



El Enmascarado es bueno. Sabe esquivar las secuencias de patadas o puñetazos. No falla y tiene patadas poderosas. Usá todas las armas y afiná la puntería.

# Trucos

### GHOULS N' GHOSTS

Cuando estés invencible, da Pause y apretá el botón 2. Si lo dejás apretado, la escena aparece en cámara lenta. Si soltás el botón B, la pantalla avanza cuadro a cuadro.

### VALIS 3

En la pantalla de presentación, usá los botones A y C y la ↖ y presioná Start para seleccionar fases.

### SONIC

Ingresá el edit mode (modo de editar): ↑, C, ↓, C, ←, C, →, Start y botón A. Después da pause con Start y apretá el botón B para que Sonic salte en cámara lenta.

### GAIARES

Hacete invencible. Al comienzo de cada nivel, presioná Pause y después los botones A, C y Direccional →. Cuando la imagen se congela, soltá Pause.

### CENTURION

Para comenzar con 17 legiones consulares y 35 mil talentos, digitá la seña: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES.

### BATMAN

En el nivel 5, cuando aparezca el primer payaso que lanza llamas, caé del lado izquierdo de la plataforma para encontrar tres vidas. Podés repetir esta operación hasta ganar nueve vidas.

### MOONWALKER

En el joystick 2, durante la pantalla de presentación (SEGA), presioná ↑, →, botón A y Start. Seleccioná un jugador o dos jugadores. Cuando comienza el juego, vas a ver una pantalla que dice "Level 1". Presioná → ó ← para cambiar de nivel.

### SHADOW DANCER

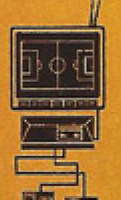
En la etapa 2-2, saltá tirando sobre el comienzo de la segunda cerca y ganá una vida.

### FANTASIA

En el mundo 1-2, tomá una nota musical encima de una plataforma y ganá una vida. Avanzá hasta encontrar un arca. Saltá dentro de ella y volvé al comienzo de la fase. Repetí todo de nuevo hasta conseguir nueve vidas.

### PHELIOS

En la pantalla de presentación de la fase 1, presioná C, A, B, A, C, A, B, A, para conseguir nueve Continues.





## THE LUCKY DIME CAPER

**Donald invadió Sega. Después de Quack Shot para Mega, el pato llega a Master y Game Gear. En The Lucky Dime Caper, Donald entra en una pelea entre Tío Patilludo y la Maga Patalógica. La bruja envió a sus aliados a secuestrar a los tres sobrinos de Donald y a robar la Monedita Número 1. Tío Patilludo se puso tan desesperado con el secuestro de su monedita que hasta ofreció una recompensa a Donald. El pato va a tener que enfrentar peligros absurdos en siete fases, cada una en un lugar diferente. Hasta llegar al castillo embrujado de Maga, que queda en Transilvania, Donald la va a tener que pasar bastante mal.**

**ESTRELLA: PATO DONALD**

**CONTINUES INFINITOS**
A pesar de que el nivel de dificultad aumenta en cada fase, el game no tiene límites de Continue. ¿Bárbaro, no?



Cuando está en el agua, lo mejor que Donald puede hacer es huir de los enemigos. El pato no consigue usar el martillo o el frisbee (disco) cuando está nadando.



Los enemigos incluso pueden ayudar. Usalos como trampolín para que Donald llegue a lugares más altos. Saltá encima de ellos sin dudar.



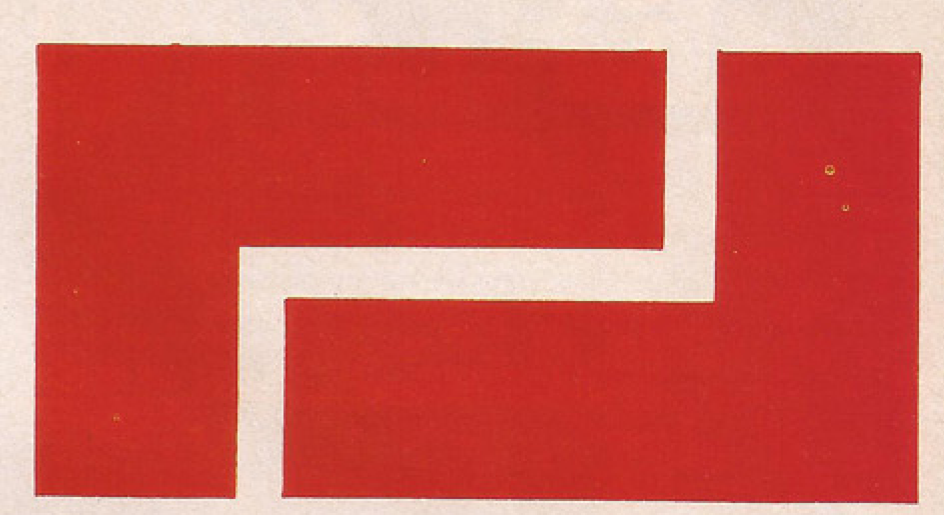
Apretá el botón 1 para que Donald use el martillo o lance el disco. Para lanzar el disco hacia arriba apretá el botón 1 y el Direccional hacia arriba.

# TETRIS CLUB




Distribuidor Exclusivo

## BIT ARGENTINA



Rivadavia 334/336 Local 10
C.P. 1878 Quilmes
Tel. 252-9305 • Fax (01) 252-9305

Club de Videojuegos

## "LOS PITUFOS"

Distribuidor de **BIT ARGENTINA**

**FAMILY GAME**

Alquiler de consolas y cartridges.

VENTA DE TODA LA LINEA
DE VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS.

Belgrano 2465 • AVELLANEDA - O'Higgins 1804 • LANUS - Azara 720 • BARRACAS - Churrinche 3024 B° San José • TEMPERLEY - Calle 844 N° 2649 Local 7 • SOLANO -

## FAMILY GAME

1er DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
DE BIT ARGENTINA

Toda la línea de accesorios y títulos de Cartridges para Compatibles.
Más de 600 posibilidades de diversión para toda la familia.

LOS MEJORES PRECIOS

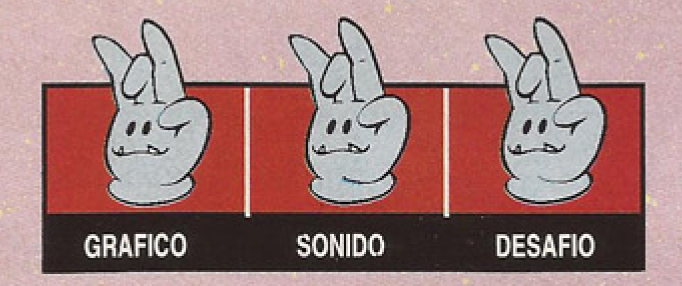
## NADESHVLA

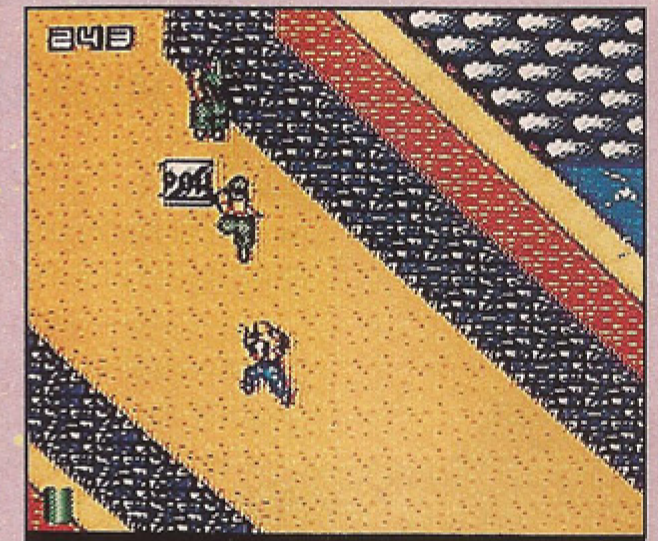
Av. Rivadavia 5206 CABALLITO
Av. Rivadavia 6818 FLORES



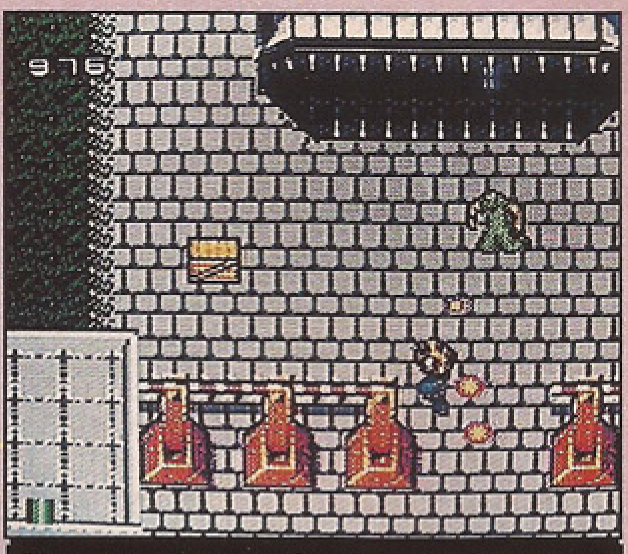

La Casa Blanca está en crisis. El presidente de los EE.UU. fue secuestrado. Está prisionero de un ejército de terroristas comandados por gigantes mecánicos. La única salida para el ejército norteamericano es recurrir a los mercenarios, héroes de alquiler llamados "Mercs".

Mercs es conocido de los flippers y del Mega Drive. Es un juego rápido, lleno de armas, explosiones, trampas. Vos ves toda la acción desde arriba. Esto facilita bastante la operación "Siga las Flechas para no Perderse".

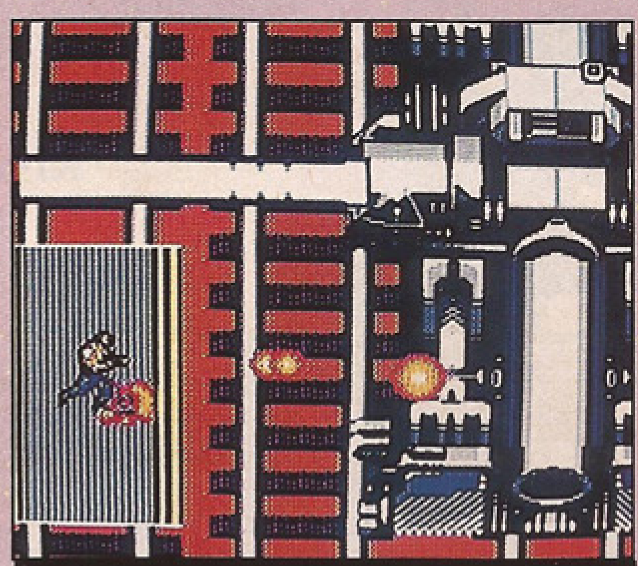


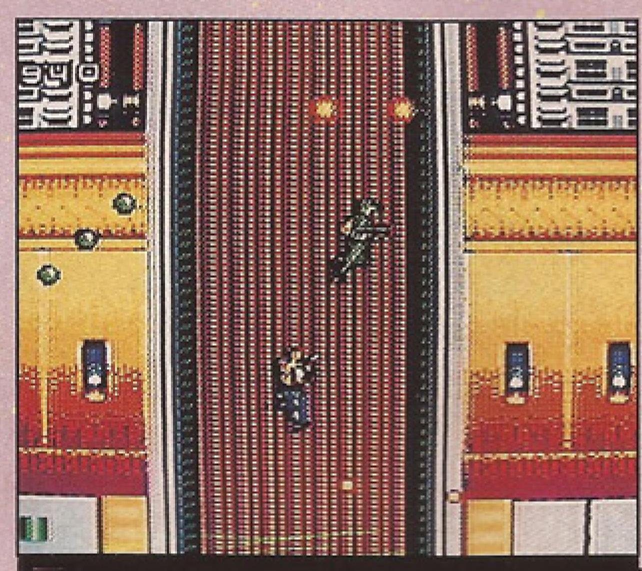
Experimentá bien las armas. Cuando elijas la mejor para vos, desechá las otras. No dependas de ellas.



El mercenario es un tipo duro. Acaba con todo lo que se le pone delante. Destruye árboles, garitas, enemigos.



Los jefazos asustan. Al final, son armamentos del tamaño de la pantalla. Pero un poco de estrategia elimina a los "metálicos" en un instante.



Además de las armas y bombas, los mercenarios pueden usar el jeep y el bote inflable para moverse o para destruir a sus enemigos.

## G-LOC

Otro juego que sale de los flippers y aparece en la versión 8 bits. El G-Loc, del Master, no tiene gráficos tan buenos como los de la versión del Game Gear, pero garantiza buenas batallas aéreas.

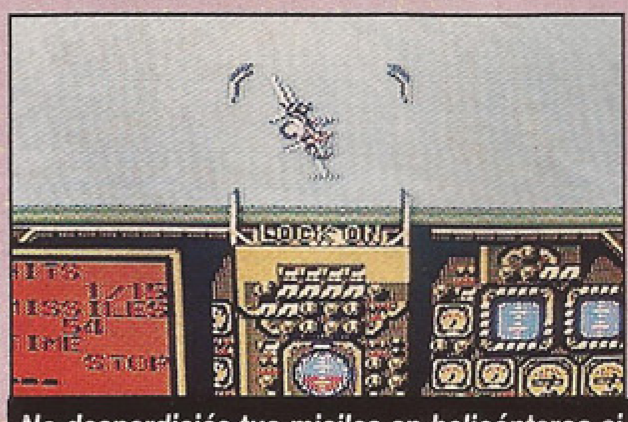
El juego está dividido en dos tipos de misión: combate y bonus. En la misión de combate, el tiempo es corto para acabar con el número de enemigos. En la misión de bonus, habilidad y reflejos son las mejores armas para la victoria.

Tus enemigos son barcos, cazas y tanques dotados de baterías antiaéreas, localizados en ocho zonas estratégicas para defender la base madre. Cuanto más rápido destruís una zona, ganás más puntos. La buena puntuación garantiza armas y combustible al final de cada misión cumplida.




No te olvides: G-Loc da lopping. Cuando estés perseguido, movete hacia arriba y abajo lo más rápido que puedas.

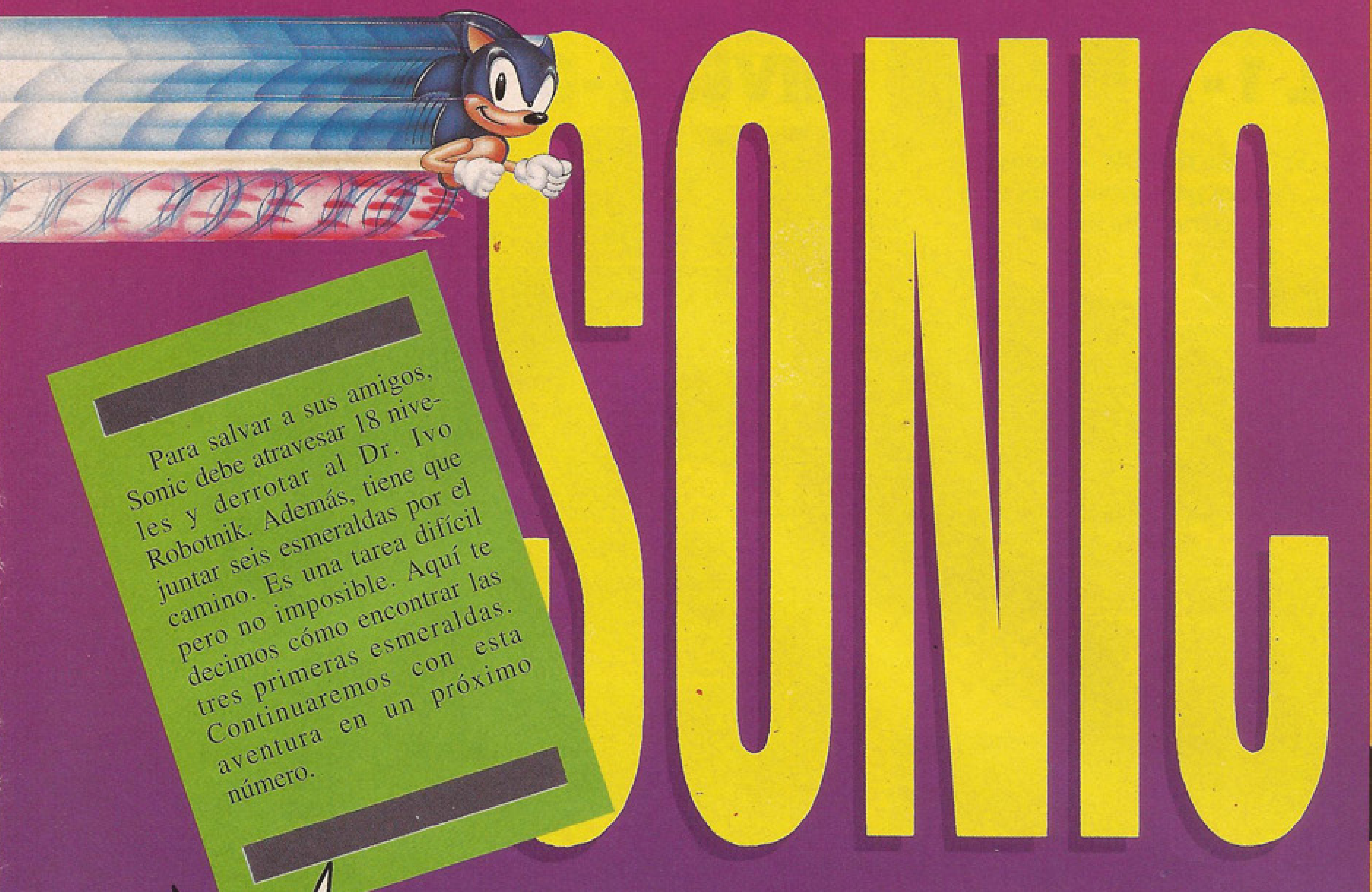


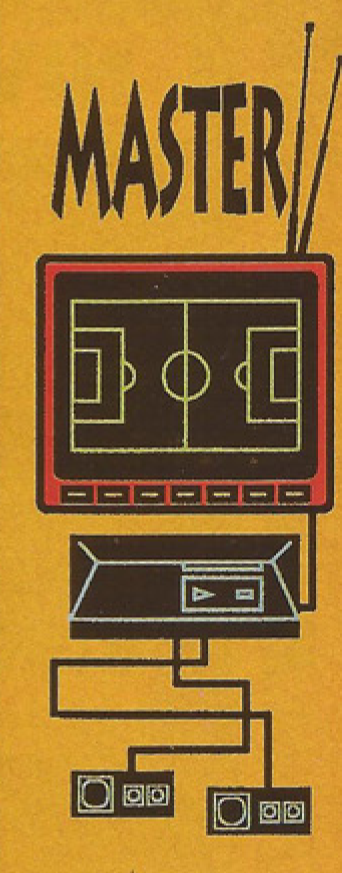

No desperdiciés tus misiles en helicópteros si también tenés que destruir tanques.



Volá cabeza abajo para alcanzar blancos terrestres.




Para salvar a sus amigos, Sonic debe atravesar 18 niveles y derrotar al Dr. Ivo Robotnik. Además, tiene que juntar seis esmeraldas por el camino. Es una tarea difícil pero no imposible. Aquí te decimos cómo encontrar las tres primeras esmeraldas. Continuaremos con esta aventura en un próximo número.




ESTRATEGIA

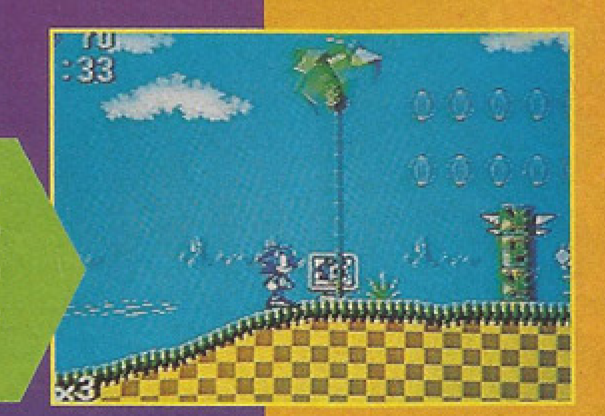
## 1.ª PARTE

GREEN HILL

## NIVEL 1-1

**Hay dos modos de atravesar esta fase: muy rápido o despacio. Si atravesás el nivel en 24 segundos, Sonic gana 30.000 puntos. Si vas más despacio y juntás 100 argollas, el puercoespín gana una vida extra. La opción es tuya.**

*La única manera de liquidar a estos cangrejos espinudos es usar el giro supersónico. Por esto, no te olvidés de bajar esta montaña con el Direccional hacia abajo.*



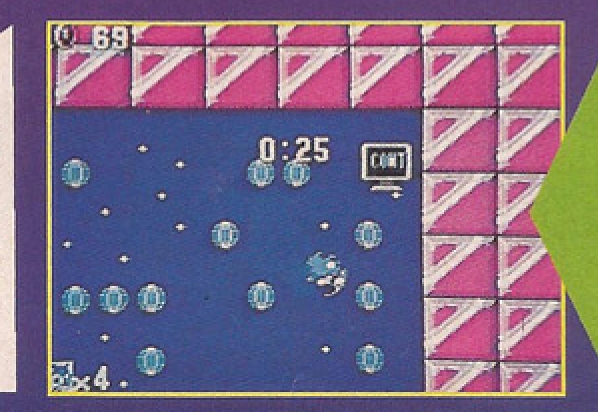
*Después de pasar por el primer agujero con espinas, tendrás una buena sorpresa. Esta palmera esconde una vida extra. No dejés atrás este bonus fácil de conseguir.*

## BONUS

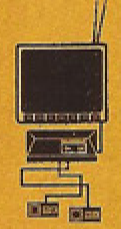


**ATENCION**

Es buena idea garantizar el medio del camino. Quebrá los monitores con flechas si no querés volver al comienzo de la fase cuando mueras.



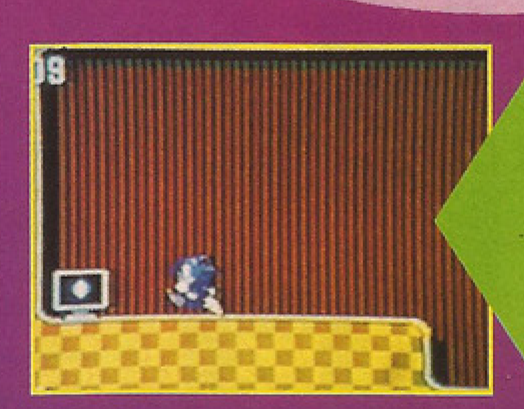
*Es necesario darse mucha maña para pasar por los resortes de la fase especial. No te enloquezcas. El Continue está sobre la plataforma más alta.*





## NIVEL 1-2

Esta fase tiene 98 argollas. No alcanza para ganar una vida extra. Sólo bonus.



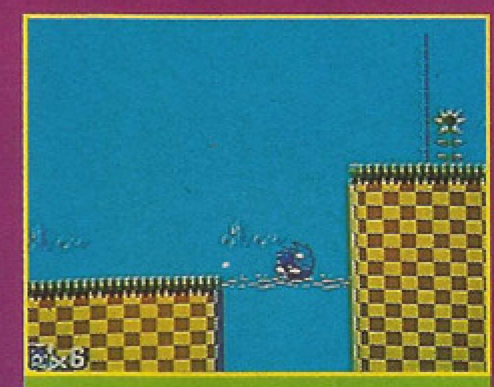
*Este nivel está lleno de espinas. Cuando caés en los subterráneos, andá hacia la izquierda y tomá el escudo.*

*PRIMERA ESMERALDA*
*Seguí el camino del agua hasta encontrar la esmeralda. Está en el segundo nivel de los subterráneos.*

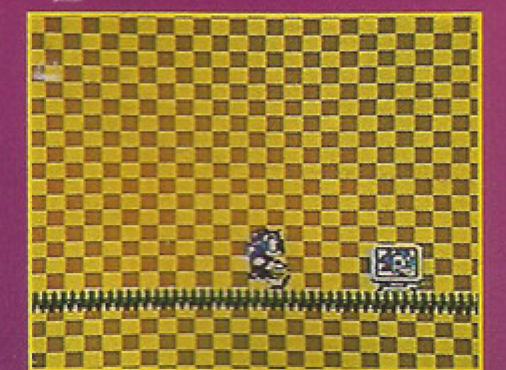


## NIVEL 1-3

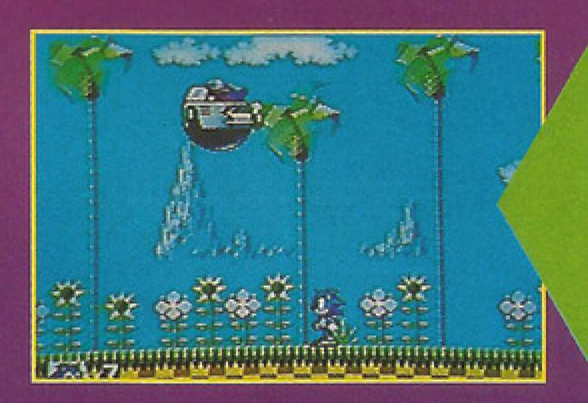
Sonic enfrentará a Robotinik por primera vez. Es fácil.



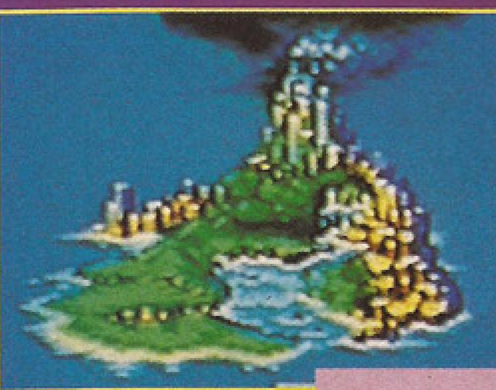
*Antes de encontrar a Robotinik, caé en el segundo pozo a la derecha ...*



*...Y tomá una vida extra. Usá el resorte a la izquierda para volver.*



*Aprovechá el momento en que Robotinik sobrevuela más bajo para acertarle. Evitá los rincones.*



BRIDGE

## NIVEL 2-1

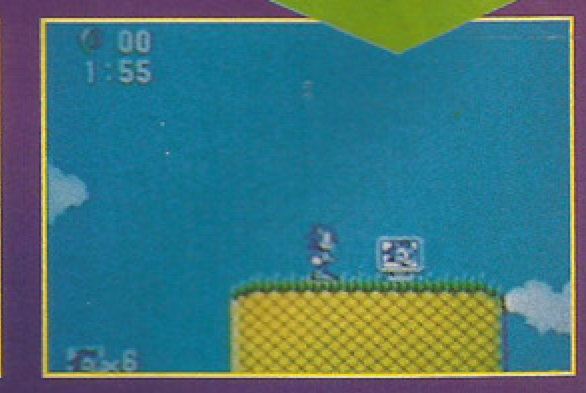
Con las 100 argollas de esta fase, ganás una vida extra. Pero no pasás por la fase de bonus.

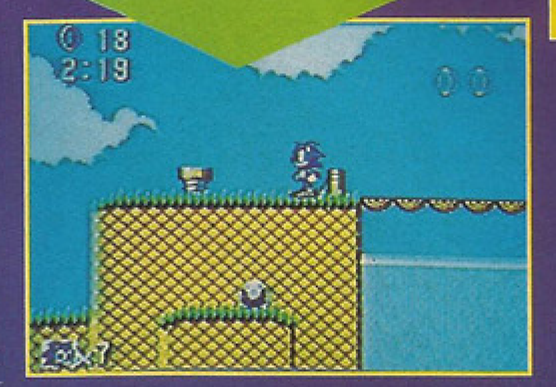
*SEGUNDA ESMERALDA*
*Es necesario ser hábil para agarrar esta esmeralda. Dejá que caiga una madera del puente, girá hacia atrás y da un salto en la plataforma de abajo.*

*Cuando caés en esa balanza, saltá varias veces para tomar impulso y ...*



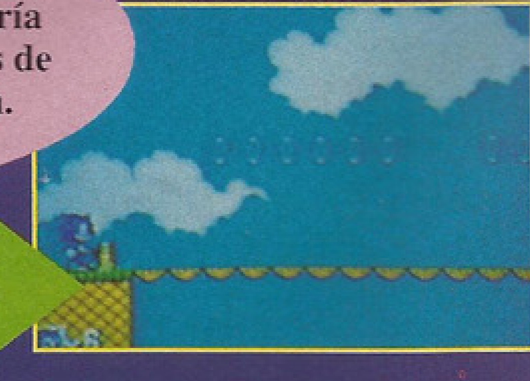
*...Alcanzá la plataforma más alta que tiene una vida extra.*



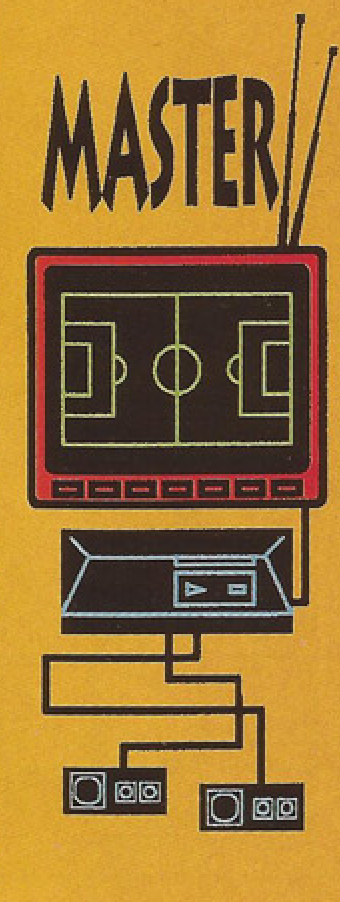


## NIVEL 2-2

Trae más de 100 argollas. Pero la mayoría está sobre puentes de madera que se desmoronan.



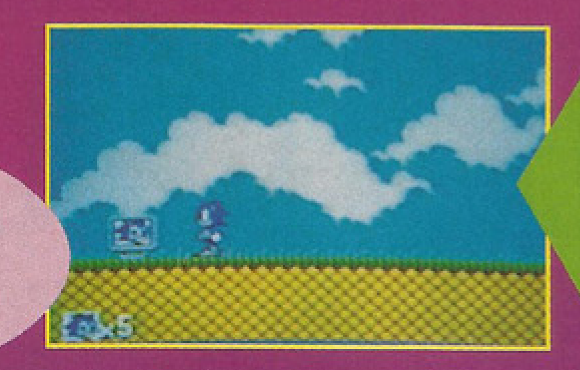
*Es necesario calcular bien los saltos para tomar todas las argollas. Si demorás demasiado la pantalla te agarra.*





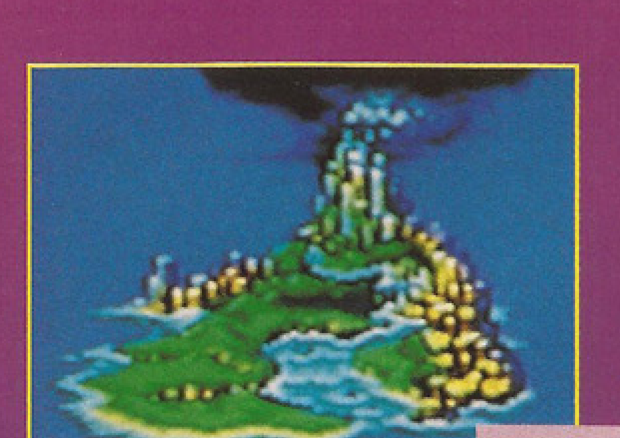

## NIVEL 2-3

En el segundo enfrentamiento, Robotinik lanza tiros y no se hunde en el agua como Sonic.



*Antes de comenzar la batalla, corré hacia la izquierda y tomá una vida extra.*

*No necesitás salir de la plataforma del medio. Agachate para escapar de los tiros y saltá en la nave cuando Robotinik salga del agua.*



### JUNGLE

## NIVEL 3-1

La fase de los bosques está llena de ríos y cascadas. Sonic va a necesitar buen equilibrio para subir en los toquitos de madera.

*No se puede tomar la vida a esa altura. Subí hasta la última plataforma y después volvé para tomarla.*

*Después de pasar el puente de espinas, subite a ese toco de madera para ...*

*...saltar en esta plataforma más baja. Después, saltá en el toco que está dentro del agua y ...*







*...tomá algunos baños de cascada antes de tomar la esmeralda.*

**VOLVE POR EL MISMO CAMINO**




### PHANTASY STAR

*Puertas Mágicas* - Para abrir más fácilmente las puertas mágicas, hacé que Noah gane la magia Abre.

*Llave Milagrosa* - Para conseguirla, entrá en el laboratorio de Baya Malay.

Nuez de Laerma - Se encuentra en Dezori. Necesitás el Cavador de Hielo. En algunas zonas, el hielo es blando. Seguí el camino del hielo blando hasta encontrar un árbol aislado. Pero, para eso tenés que conseguir la Antorcha que está en la Torre de la Corona, en Dezori.

*Hacha Laconiana* - Tenés que matar a la Medusa, que está en un laberinto debajo de la ciudad gótica para encontrarla.

*Landrover* - Para pasar por las hormigas león, sólo hay que tener el vehículo Landrover. Compralo en Casba (Motavia).

*Hovercraft* - Para encontrar el hovercraft, andá a Casba y alguien te va a hablar sobre este vehículo. Después sólo tenés que ir a Bortevo y entrar en las casas colocando PROC.

*Pote Laconiano* - Andá a Abion y destruí al Sr. Mad. El te dará el Pote Laconiano para poder guardar la Nuez de Laerma.

# Master S

AHORA CON EL FAMOSO



ystem® II.*



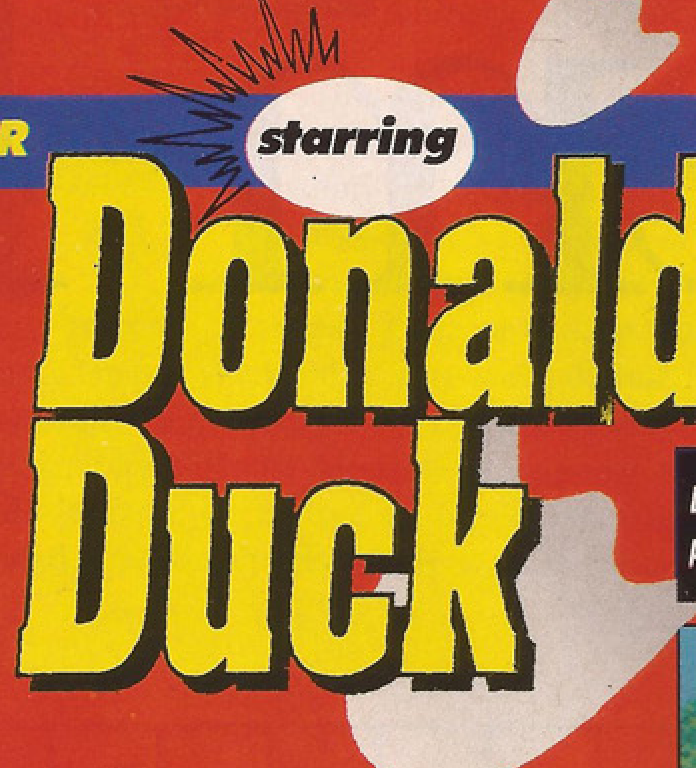

* Incluye un joystick

# ALEX KIDD EN MEMORIA

GAMELAND Distribuidor de SEGA para Argentina

Tucumán 509 1º (1049) Capital Federal - Tel-Fax 325-7093/7094

## THE LUCKY DIME CAPER starring Donald Duck




Huguito, Dieguito y Luisito fueron raptados y la monedita Número Uno del Tío Patilludo fue robada por la Maga Patalógica. Solamente el Pato Donald, con la ayuda de una enorme maza de madera y platos voladores, podrá salvar a sus sobrinos y recuperar la moneda de la suerte.

Es un jueguito muy parecido al de Mickey, de Game Gear. Donald tiene que pasar por seis fases, viajando alrededor del mundo. Practicá bastante con las dos armas. La maza es buena contra enemigos voladores y saltarines. Los platos acaban con cualquier peligro a una distancia segura.

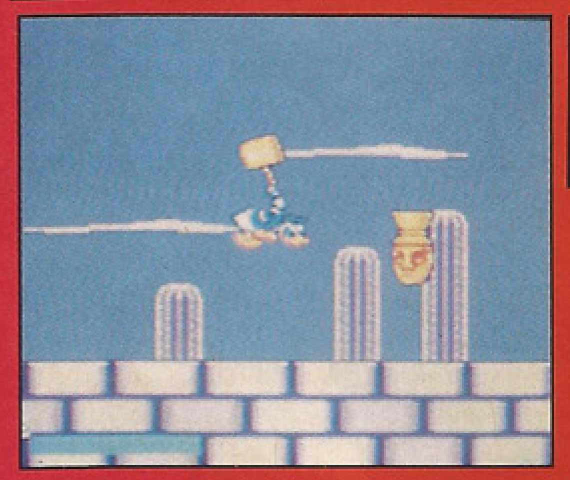




GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

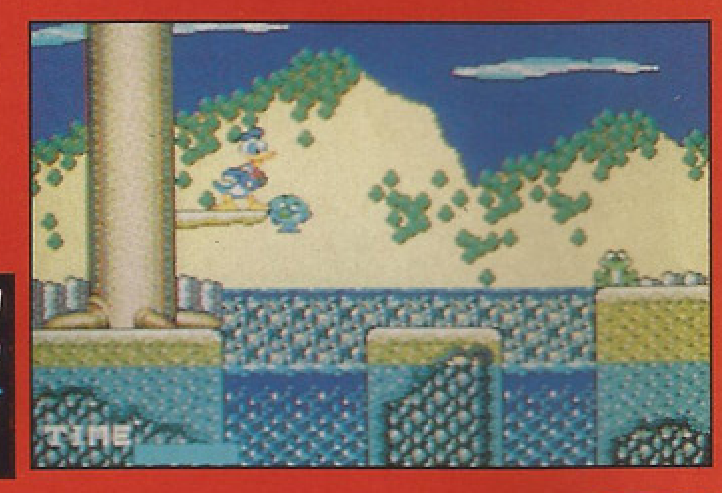
En la selva, andá siempre por las ramas más altas para juntar vidas y Continues.



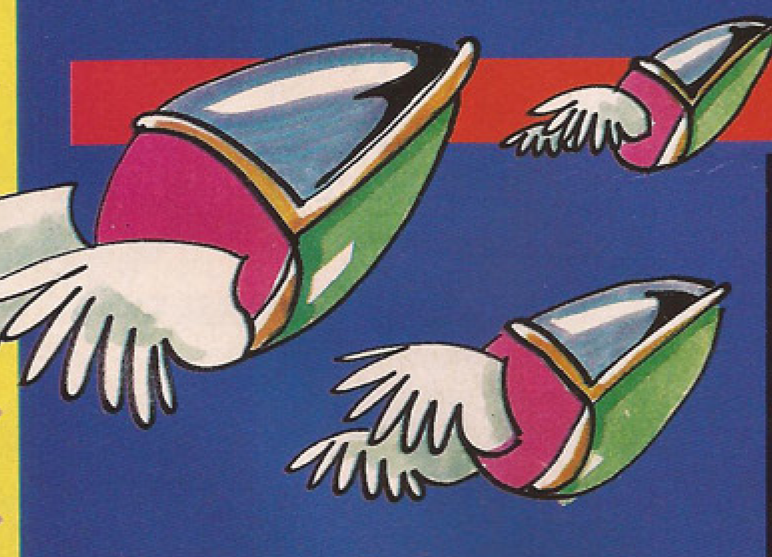



En la fase mexicana, no dudés en romper las vasijas precolombinas con tu martillo.

Donald precisa mojar sus penas para llegar al final de la fase 1. Se puede ir por arriba hasta cierto punto. Después, el camino continúa por debajo del agua.




## FANTASY ZONE





Las Opaopas están de vuelta. Las navecitas con alas, que tuvieron gran éxito en el Master System, se dieron una rápida pasada en el Mega Drive (como nivel secreto del Arnold Palmer Golf) y ahora están en el Game Gear.

El juego es sicodélico. Es tan colorido que se hace difícil saber cuál es el villano y cuál el escenario. A veces terminás muriendo sin saber por qué.



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



Al final de cada una de las siete fases, hay un jefe grandote, pero medio bobo. Es fácil derrotarlos.

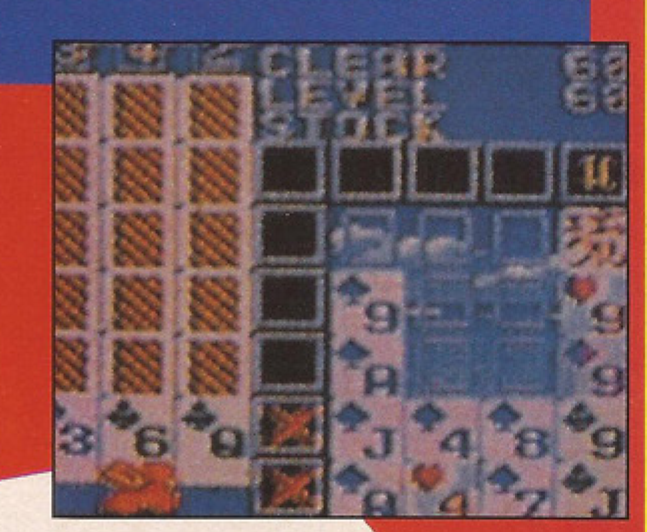
## SOLITAIRE POKER

Para los que opinan que los videogames no sustituyen una buena baraja, éste es el juego ideal. Solitaire Poker es una mezcla de póker y solitario para uno o dos jugadores.

Necesitás dar vuelta las cartas del mazo y colocarlas en una rejilla con 25 agujeros.

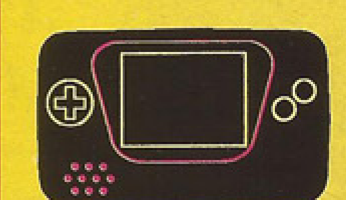
Cada vez que completás una secuencia de póker en una hilera horizontal, vertical o diagonal, marcás puntos.

Son quince fases que necesitan cada vez más y más puntos para cerrarse.



Guardá el Joker para las secuencias más valiosas de la partida.

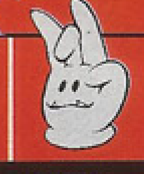
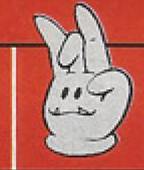






Para jugar a esta combinación de solitario y póker, es bueno conocer las reglas antes de desafiar a un amigo.

PARA 2 JUGADORES


| GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION |
|---|---|---|---|

# Trucos



*Los enemigos mayores sólo mueren con tres tiros o bombas. Tomá rápidamente las monedas que ellos dejan caer o las mismas desaparecen.*

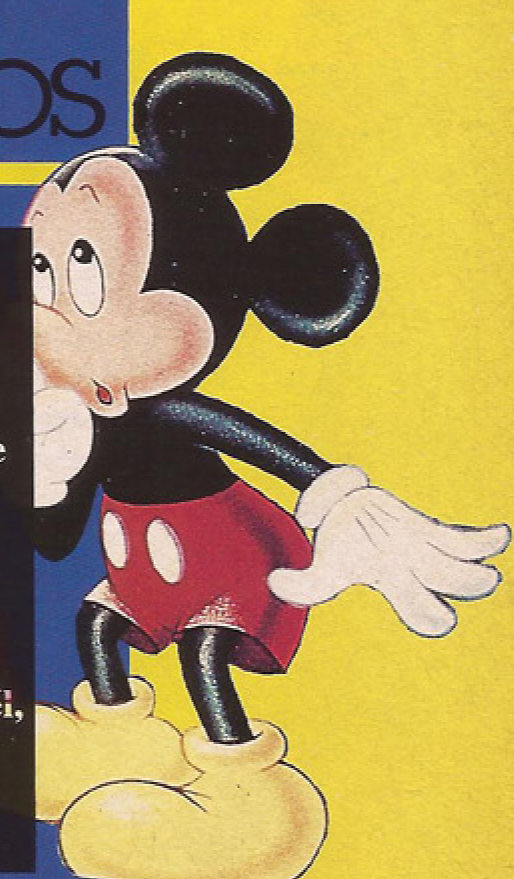



*No te demorés en entrar a la tienda. Ella desaparece y tarda en volver. Comprá enseguida el tiro quíntuple.*

### CASTLE OF ILLUSION

En la biblioteca, subite a la taza y quedate a la derecha de la escalera saltando para descubrir dos arcas.

Para matar al libro gigante, usá las letras para saltar encima de él, repitiendo esta jugada cinco veces.



# TOP TEN

ACTION GAMES

Este es el Ranking que vos elegiste. Llama, votá y ganá

## Nintendo

- Super Mario III
- The Simpsons I
- The Simpsons II
- Tortugas Ninja III
- Battletoads
- Tortugas Ninja II
- Double Dragon II
- Top Gun II
- Adventure Island
- Castlevania III

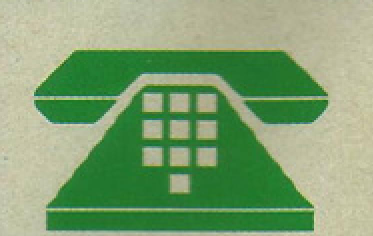
*Votando podés ganar estos juegos obsequio de BIT Argenitna*

*Ninja I*
*1942*
*Road Fighter*
*Golf*
*Tennis*
*Macross*
*Wrecking Crew*
*Super Mario*
*Bros*
*Sky Kid*
*Final Mission*
*Predator*
*Adventure Island II*
*Simpson I*
*Los Picapiedras*
*Ju Ju Legend*
*World Cup Soccer*
*Bug's Bunny*
*Attack of the killer tomatoes*
*High Speed*
*Super off Road*

## WINNERS DE JULIO

**David Alferi** R. de Escalada
**Federico Lozano** Capital
**Eduardo Barrios** Martín Coronado
**Silvana Herrera** Ciudad Evita
**Eduardo Gutierrez** Capital
**Ulises Bajer** J. L. Suarez
**Matías Marchesin** Olivos
**Leandro Celiani** Capital
**Juan Pablo Alvarez** Capital
**Lionel Montaldo** Haedo
**Diego Sarna** Campana
**Martín López** Avellaneda
**Elías Fernández** Capital
**Leandro D. Gonzalez** Avellaneda
**Sebastián Ramiro** Capital
**Matías Rojas** Capital
**Juan Manuel Carrera** Capital
**Mariano Fernández** Castelar
**Diego López Castal** Capital
**María Paula D'Elía** Capital

### TOP TEN



**951-6239**

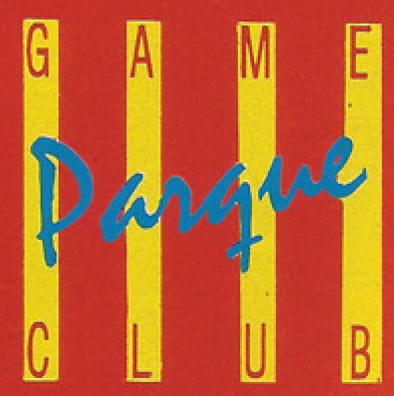
**Llamá de lunes a viernes de 17 a 18 hs. y votá por tu juego predilecto.**

El sorteo de los obsequios se realizará con los llamados recibidos hasta el día viernes 14 de agosto. Los llamados posteriores a esta fecha formarán parte de la próxima edición de este ranking

*ACTION GAMES Agradece a BIT Argentina por la colaboración prestada para la realización de este evento.*

Distribuidor oficial de BIT Argentina

**EN VILLA DEL PARQUE**




**UNICO CENTRO DE VIDEO JUEGOS QUE OFRECE:**

Alquiler y venta de más de 400 títulos diferentes.
Toda la variedad de joystick y accesorios.

**FAMILY GAME - SEGA - PC Engine.**

Service y garantía escrita por 6 meses.
**PRECIOS EXCLUSIVOS PARA VIDEO CLUBES**

*VENTA POR MAYOR Y MENOR*

NOGOYA 3103 - Esquina Helguera - CAPITAL 582-2427

# JFS COMPUTACION

DISTRIBUIDOR OFICIAL
**BIT ARGENTINA**

Para que Urquiza tenga toda la línea de consolas de video juegos todos los joysticks, pistolas, ametralladoras, Game Genie y más de 600 títulos en las líneas 8 y 16 Bits.

La Pampa 4870 - Villa Urquiza

Distribuidor Oficial de
BIT ARGENTINA

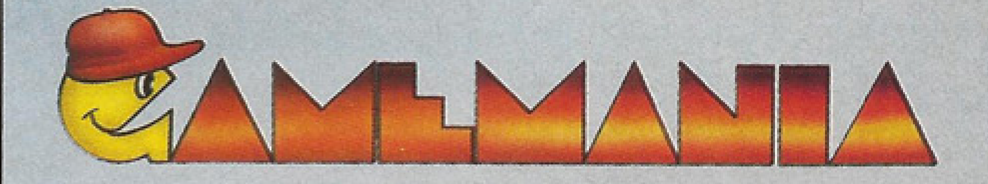
# RAMOS GAME

VENTA - ALQUILER - CANJE

Ahora en Ramos Mejía toda la línea de consolas, accesorios y todos los títulos en Cartridges

**Avda. Bmé. Mitre 82 - Galería Colonial Local 8 - Ramos Mejía**

DISTRIBUIDOR OFICIAL
BIT ARGENTINA




Ahora abre su segundo local
para brindarle
la mejor atención
en ventas mayorista y minorista
con el más amplio surtido
y los mejores precios.



**CONSULTENOS**

TUCUMAN 2111
TEL. FAX. 951-3703
(1050) CAPITAL FEDERAL

# TOP TEN

ACTION GAMES

Este es el Ranking que vos elegiste. Llama, votá y ganá

| Master System |
| --- |
| Golden Axe |
| Rambo III |
| Shadow Dancer |
| Paper Boy |
| Pac Manía |
| Double Dragon II |
| Spider Man |
| Sonic |
| Alex Kidd |
| G. P. Mónaco |

Llamá, votá y participá por **1 Master System II** obsequio de GAMELAND S.A. Distribuidor de SEGA para Argentina

**WINNER DE JULIO**

**Martín Arroyo**
de San Miguel

## TOP TEN



**951-6239**
**Llamá de lunes a viernes de 17 a 18 hs. y votá por tu juego predilecto.**

El sorteo de los obsequios se realizará con los llamados recibidos hasta el día viernes 14 de agosto. Los llamados posteriores a esta fecha formarán parte de la próxima edición de este ranking

ACTION GAMES Agradece a **Gameland S.A.** por la colaboración prestada para la realización de este evento.

# FAMILY GAME • ATARI • NINTENDO • NASA
## IMPORTADOR DIRECTO




**ACTION SET**
**NINTENDO COMPATIBLE**
**PAL N ORIGINAL**

con 18 juegos incluídos
U$S 249

CARTUCHOS
Más de 1000 títulos al mejor precio

Pistola Láser Completa Para Family y Good Boy
U$S 29

Joystick Turbo de Mesa Para Family y Good Boy
U$S 39

Joysticks para Atari con 4 botones - 4 juegos Disparador automático
U$S 39




**LEGITIMO**
Pal N Original Completo
con 2 Joysticks
+ Juegos

U$S 89




Los equipos tienen garantía en todo el país.
Todos los precios incluyen IVA.

**GOOD BOY**
Pal N Original
Family Compatible
Completo con
2 Joysticks + Juegos

U$S 119

NINTENDO es Marca Regristada por Nintendo Corporation of Japan

ATARI es Marca Regristada por Atari Corporation of USA

**NINTENDO**
**ACTION SET**
**COMPATIBLE**
**COMPLETO CON**
**PISTOLA LASER**
Con 11 juegos U$S 149
Con 43 juegos U$S 159
Con 76 juegos U$S 179
Con 90 juegos U$S 189

**ATARI 2600 COLOR**
Compatible - Pal N Original
con 128 juegos incluídos U$S 89
con 160 juegos incluídos U$S 98
con 208 juegos incluídos U$S 109

El mejor surtido en:
• Ametralladoras • Pistolas • Joystick
• Adaptadores • Super adaptadores

* * * * * SOFTWERING * LIDER EN VIDEOJUEGOS * * * * *

**Centro:** Riobamba 370 - Tel:953-3220 - Av. Santa Fe 1270 - Tel: 41-7590 - **Belgrano:** F. D. Roosevelt 2521 - Tel: 785-7686
**Ventas por Mayor:** J. E. Uriburu 479 - Capital - Tel: (01) 953-9959 - Fax: 953-6897 - Horario: 9 a 21 inclusive SABADOS Y DOMINGOS

# TOP TEN

ACTION GAMES

Este es el Ranking que vos elegiste. Llama, votá y ganá

## PC

1. Prince of Persia
2. Prehistorik
3. Double Dragon II
4. Monkey Island
5. Dragon´s Lair
6. Indiana Jones III
7. Tetris I
8. Black Out
9. Metal Mutant
10. Arkanoid

llamá y concursá por

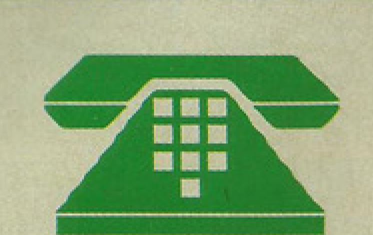
**Un juego a elección**

Los 20 ganadores podrán elegir 1 título del catálogo de ENANO SOFT




**Víctor Manuel Sans** Capital
**Juan Sierra** Moreno
**Marcos Aguero** La Matanza
**Rubén Oscar Ballerini** V. Alsina
**Pablo Soifer** Capital
**José Mauricio Nati** Chacabuco
**Bernardo Ramos** Capital
**Fabián Vallejos** Don Torcuato
**Luis Estevez Greco** Capital
**Daniel Yañez** Caseros
**Juan Manuel López** Haedo
**Alejandro Valacek** Ituzaingo
**Alejandro Russo** San Nicolás
**Ricardo M. Quiroga** Ciudadela
**Gastón Escotelaro** Castelar
**Julio Gonzalez** Capital
**Juan Chivico** Castelar
**Javier O. Alguetoesco** Bernal
**Claudina Ostune** Avellaneda
**Pablo Alexis Mila** Villa Madero

## TOP TEN



**951-6239**

**Llamá de lunes a viernes de 17 a 18 hs. y votá por tu juego predilecto.**

El sorteo de los obsequios se realizará con los llamados recibidos hasta el día viernes 14 de agosto. Los llamados posteriores a esta fecha formarán parte de la próxima edición de este ranking

*ACTION GAMES Agradece a Enano Soft por la colaboración prestada para la realización de este evento.*

# FAMILY GAME
# NINTENDO
# ATARI
# NASA

# MAS DE 1000 TITULOS

## FAMILY GAME - NASA
## NINTENDO - ACTION SET

### IMPORTADOR DIRECTO



- Volver al Futuro I, II y III
- Rock Man I, II, III y IV
- Super Mario I, II y III
- Ghouls And Ghosts
- Castlevania I, II y III
- Robocop I, II y III
- Adventure Island
- Batman I, II y III
- The Simpsons
- Indiana Jones
- Top Gun I y II
- Battletoads
- Frankestein
- Wonder Boy
- Rambo I y II
- Spiderman
- Pac Mania
- La Sirenita
- Peter Pan
- Arkanoid

- Tortugas Ninja I, II y III
- Double Dragon I, II y III
- Impossible Mission
- Bart vs. The World
- Mickey Mouse
- Family Adams
- World Champ
- Super Contra
- Tetris I, II y III
- Terminators
- Tom y Jerry
- Picapiedras
- Robin Hood
- Adan y Eva
- Chip'n Dale
- Last Ninja
- Tiny Toon
- G.I. Joe
- Yo Noid
- Contra

**CARTUCHOS COMBINADOS DE HASTA 900 JUEGOS**

# SOFTWERING
### LIDER EN VIDEOJUEGOS

**ATARI**
**CARTUCHOS DE 64 - 128 - 160 JUEGOS**

**Centro:** Riobamba 370 Tel 953-3220, Av. Santa Fe 1270 Tel. 41-7590 - **Belgrano:** F. D. Roosevelt 2521 Tel 785-7686 -
**VENTAS POR MAYOR: J. E. Uriburu 479 Capital Tel (01) 953-9959 Fax 953-6897** - Horario 9 a 21 inclusive SABADOS Y DOMINGOS

# LAKERS y CELTICS

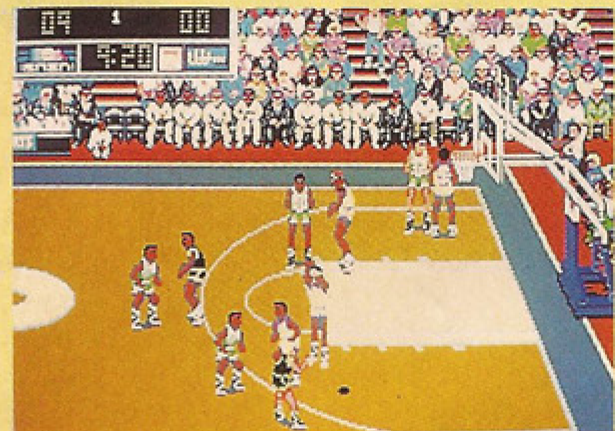
| LOS ANGELES LAKERS | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PLAYER | POS. | NO. | HT. | WT. | HE |
| | F | 42 | 6 09 | 225 | 3 |
| GREEN | F | 45 | 6 09 | 224 | 3 |
| A-JABBAR | C | 33 | 7 02 | 267 | 3 |
| JOHNSON | G | 32 | 6 09 | 220 | 3 |
| SCOTT | G | 4 | 6 04 | 193 | 3 |
| CAMPBELL | | 19 | 6 07 | 215 | 4 |
| COOPER | | 21 | 6 07 | 176 | 4 |
| LAMP | | 3 | 6 06 | 205 | 4 |
| McNAMARA | | 31 | 6 11 | 235 | 4 |
| RIVERS | | 14 | 6 00 | 180 | 4 |
| THOMPSON | | 43 | 6 10 | 235 | 4 |
| WOOLRIDGE | | 0 | 6 09 | 215 | 4 |

TIME OUTS: 3 SCORE: 28
F4: MORE STATS SPACE BAR TO GAME

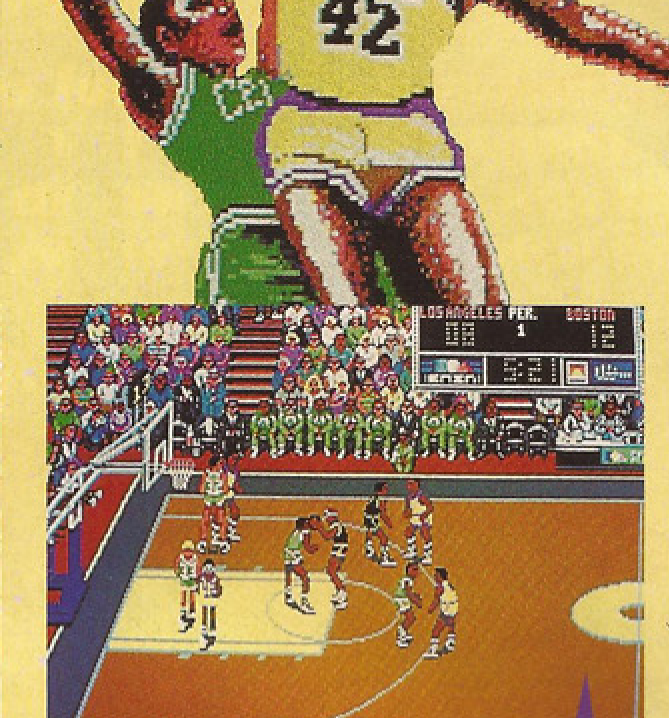
| UTAH JAZZ | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PLAYER | POS. | NO. | HT. | WT. | HE |
| | F | 32 | 6 09 | 256 | 4 |
| IAVARONI | F | 43 | 6 10 | 225 | 4 |
| BAILEY | C | 41 | 6 11 | 232 | 4 |
| STOCKTON | G | 12 | 6 01 | 175 | 4 |
| GRIFFITH | G | 35 | 6 09 | 195 | 3 |
| EATON | | 53 | 7 04 | 290 | 4 |
| BROWN | | 40 | 6 09 | 250 | 4 |
| FARMER | | 30 | 6 04 | 203 | 4 |
| HANSEN | | 20 | 6 06 | 200 | 4 |
| LECKNER | | 45 | 6 11 | 265 | 4 |
| LESS | | 25 | 5 11 | 175 | 4 |
| ORTIZ | | 44 | 6 10 | 225 | 3 |

TIME OUTS: 4 SCORE: 37
F8: MORE STATS SPACE BAR TO GAME

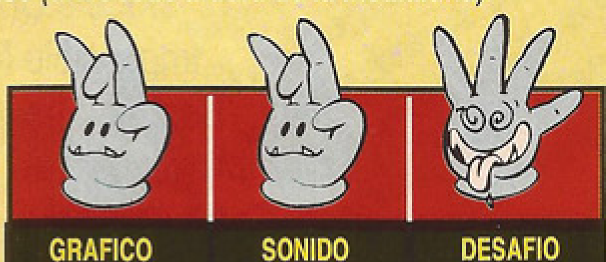
*El grado máximo de energía de un jugador es 4. Cuando está en 2 ó 1 es porque el atleta ya está cansado.*



*Larry Bird es un excelente lanzador de 3 puntos (tira desde afuera de la medialuna).*




*Ninguno es capaz de meter ganchos como Jabah.*

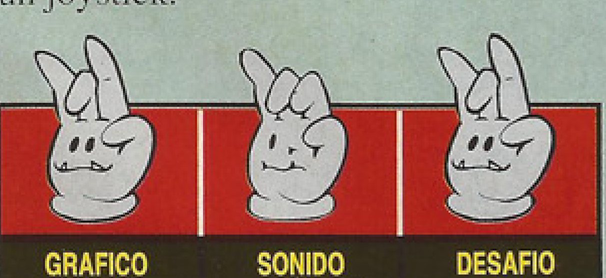


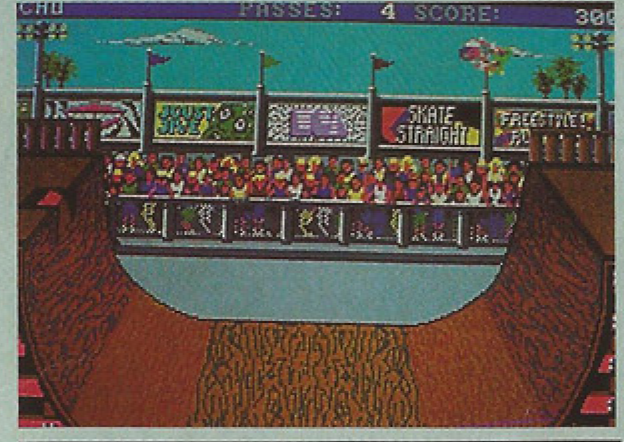

*Aquí, la carrera de Magic Johnson continúa. Es un excelente jugador de asistencia para el ataque.*

Este juego es una simulación del campeonato norteamericano de básquetbol de la liga NBA de 1989, en que los equipos Lakers (California) y Celtics (Boston) jugaron una final inolvidable. Se puede optar por disputar solamente este partido o realizar el campeonato entero, que tuvo la participación de otros equipos. No solamente manejás a los jugadores, sino que hasta podés sustituirlos: ya que se cansan y necesitan ir al banco. Los legendarios Magic Johnson, Jabah y Larry Bird son algunas de las estrellas que brillan en este juego emocionante, presentando las mismas habilidades técnicas de los jugadores reales. Game para patrón VGA. Cualquier duda: miralo a Paenza los domingos por la noche.

## SKATE OR DIE

Los jugadores del videogame Nintendo 8 bits conocen y consagraron este game como uno de los más copados del deporte moderno. Subite a tu skate y realizá todas las maniobras de los campeones: rail slides, rock n' rolls, vuelos y giros de 360 grados. En las competencias, vas a tener que encarar rampas, half-pipes y circuitos de calle hasta hartarte con el free-style. Para realizar los movimientos de un buen skater, recomendamos el uso de un joystick.



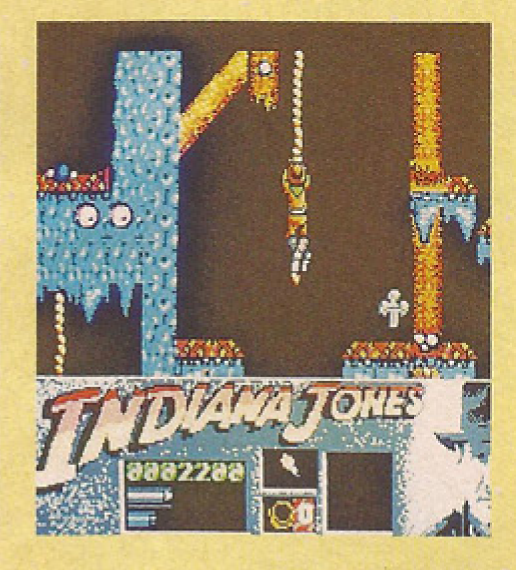



*Para dar giros de 360 grados, subí hasta el tope, mové el joystick hacia la diagonal superior del lado en que estés y apretá el botón de salto.*

*En la modalidad joust, participás en una guerra de hisopos. Cuando estés alineado con tu adversario, cuerpo a cuerpo, colocá el joystick hacia abajo y apretá el botón: así derribás a tu oponente.*




*Cuando quieras tomar el hisopo de tu enemigo, corré a espaldas de él y apretá el botón.*




## INDIANA JONES

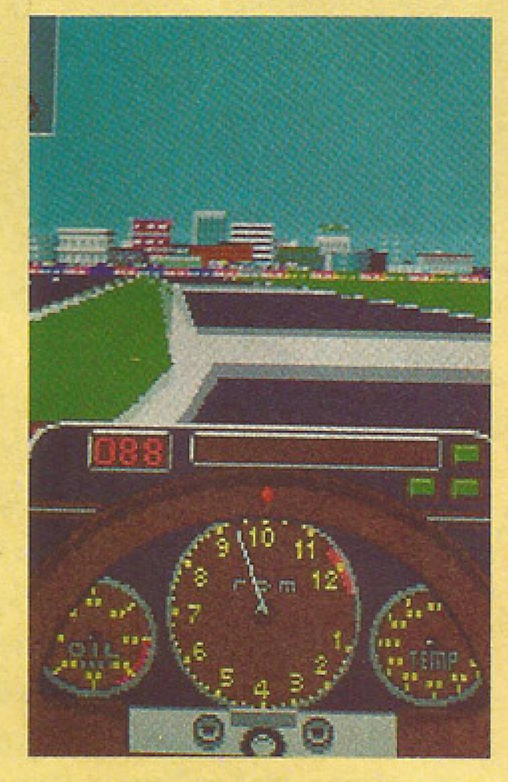
En la fase 1, para tomar la cruz, subí hasta donde está el sosías de Indiana y después entrá en la segunda a la derecha. Derribá al cowboy y tirate al precipicio. Si estás con la energía bien llena, sobrevivirás sin problemas y caerás delante de la cruz. Ahí, subí el otro lado del precipicio por las cuerdas, seguí hacia adelante y saldrás en la fase 2.

## LOW GLOW

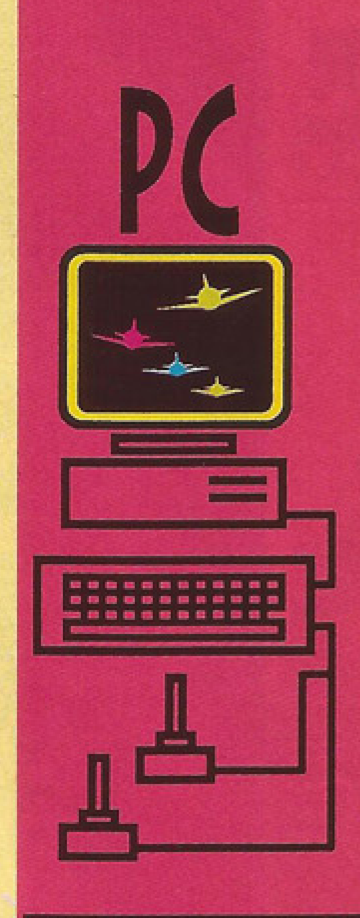
Para minar la resistencia de tus adversarios y dejarlos cada vez más vulnerables, dales puñetazos en la línea de la cintura. Para esto, es preciso presionar la tecla Insert, manteniendo apretada, mientras, la tecla Del, continuamente.

## GRAND PRIX CIRCUIT

- Por increíble que parezca, hay algunos jugadores que todavía no descubrieron cómo se hace para entrar en los boxes. Basta tomar el desvío y detener el auto exactamente dentro de las dos líneas horizontales del Pit Stop.
- No intentés pasar a la fase de cambio manual de marchas sin antes dominar bien la de cambio automático, ya que te vas a meter en un bolonqui infernal.
- En las curvas cerradas, usá



la tecla 9 (Page Up) cuando tengás que doblar hacia la derecha, y la tecla 7 (Home) para doblar a la izquierda. Con estos comandos, vas a tomar las curvas y acelerar al mismo tiempo, garantizando la adherencia del auto.



# LeChuck's Revenge MONKEY ISLAND



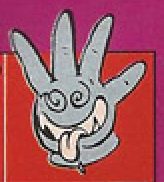
Quien creyó que se había librado del fantasma del pirata Le Chuck se engañó. En "Monkey Island 2", Guybrush Treepnood continúa juntando las piezas del rompecabezas que puede llevarlo hasta el tesoro perdido en una isla del Caribe. Claro, si lo deja la maldición de Le Chuck. Una banda sonora para levantar a un muerto (mirá esas calaveritas que bailan en la 2ª fase) y gráficos alucinantes podrán disfrutarlos aquellos que lleguen al fin. Pero no todos llegarán hasta el final: los que tengan el aliento suficiente recibirán como premio una revelación intrigante, que los va a dejar a muchos con ganas de una revancha. Todo, en dos niveles de dificultad, exclusivo para funcionamiento en patrón VGA.

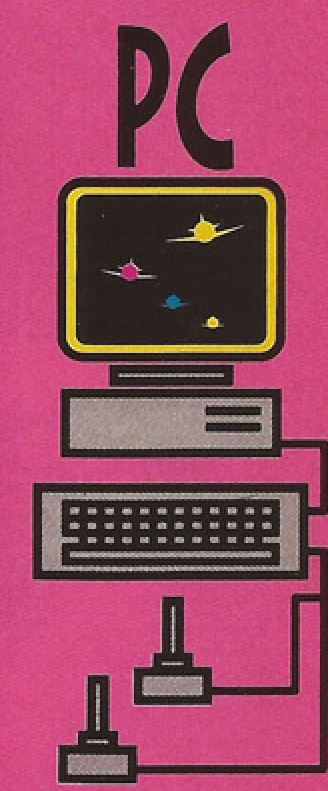
*Conversá con todos los que encontrés en el camino. Algunos pueden tener informaciones útiles.*

## SIM EARTH

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ACUARIO | STAGE NATION | MARTE | VENUS | DAISY WORLD | TIERRA 1 | TIERRA 2 | ALEATORIO |

Vos pensaste alguna vez si te gustaría ser Dios? Entonces este juego te dará la oportunidad de algo bastante parecido. Siguiendo el mismo modelo de Sim City, Sim Earth te da un mundo entero para crear. Son siete alternativas de planetas (Acuario, Stage Nation, Marte, Venus, Daisy World y dos opciones para la Tierra: una versión de 550 millones de años atrás, y la otra actual, 1990). El secreto es elegir la composición adecuada para cada lugar y período de la historia. Lo más importante es no causar desastres ambientales.

| GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |




ESTRATEGIA

**PARA LOS QUE JUEGAN EN EL NIVEL MAS FACIL, ES MUY SIMPLE CONSEGUIR EL TROZO DE MAPA EN LA TIENDA BOOT ISLAND**

*Para los que juegan en el nivel más difícil, el trozo de la tienda debe ser cambiado por la cabeza de mono.*

*Al cavar un pozo en el lugar del tesoro, Guy cae en una trampa de Le Chuck. Fijate en el libro de recetas cómo hacer un hechizo vudú para zafar.*

*Guybrush y su amigo Wally son capturados por Le Chuck y puestos prisioneros en su fortaleza. Para escapar, basta que se imaginen afuera. Mirá lo que ocurre después.*

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

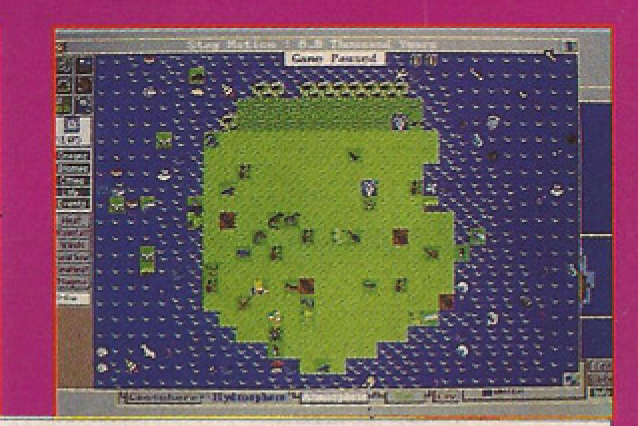




*Comenzá el juego por los otros planetas. Solamente después de pescar las mañas del juego vas a estar en forma para encarar la Tierra.*

*Al construir un planeta nuevo, no descuidés los volcanes.*

*El primer instante de vida del planeta, sirve para agrandar la "superficie sólida" de la región.*



*Hay que ser prudente al manejar las eras históricas. No coloqués, por ejemplo, científicos para trabajar en la Edad del Bronce. Esto alteraría el curso natural de la historia. Distribuí racionalmente los filósofos, médicos, científicos y agricultores que tengás a tu disposición. Tratalos como si fueran los presidentes y ministros de los países de tu planeta.*

# market place

## VIDEO CLUB CROMOS

H. Yrigoyen 610 - Morón

**LINEA COMPLETA DE JOYSTICKS Y ACCESORIOS**

**TODA LA FAMILIA DE BIT GAME**
**CONSOLAS - JUEGOS - ACCESORIOS**

## VIDEO CLUB NICO

Simón Pérez 4686 - González Catán

**BUSCANOS , ENCONTRARAS:**
***ALQUILER Y VENTA DE CONSOLAS***

## TODO PC

| AT 286 | |
|---|---|
| 12/16 | u$s 410.- |
| 12/16 c/HD 42Mb | u$s 685.- |
| 20/25 | u$s 470.- |
| 20/25 c/HD 42Mb | u$s 745.- |
| **AT 386dx** | |
| 25/33 | u$s 615.- |
| 25/33 c/HD 42Mb | u$s 890.- |
| 33/50 64Kb Cache | u$s 685.- |
| 33/50 c/HD 42Mb | u$s 960.- |
| 40/60 64Kb Cache | u$s 715.- |
| 40/60 c/HD 42Mb | u$s 990.- |
| **AT 486dx** | |
| 33/115 256Kb Cache | u$s 1110.- |
| 33/115 c/HD 42Mb | u$s 1385.- |

**Las configuraciones incluyen:**
1 Mb de RAM - Gabinete MiniTower
Monitor monocromo - Teclado expandido
Drive 5¼ o 3½ HD - Tarjeta Hercules
Salida para Impresora, Mouse, y Joystick
Directo a 220v con Sistema operativo y Manual en Castellano
Garantía **TOTAL** y **ESCRITA** por 6 meses

| | | |
|---|---|---|
| PC-XT Ocasión | | u$s 320.- |
| EPSON LX-810+ | | u$s 300.- |
| CITIZEN 200GX | | u$s 290.- |
| PANASONIC KX-P1180 | | u$s 250.- |
| Modem 2400bps | | u$s 120.- |
| Modem/FAX 9600bps | | u$s 190.- |
| Scanner GENIUS c/OCR | | u$s 250.- |
| Multifunción | | u$s 25.- |
| Mouse | desde | u$s 25.- |
| Joystick | desde | u$s 21.- |
| Drive 5¼ o 3½ HD | | u$s 95.- |
| Disco Rígido 105Mb | | u$s 475.- |
| Monitor VGA Samsung | | u$s 375.- |

**ATI STEREO-F/X** (u$s 200.-)
Compatible AdLib & Sound Blaster
Digitalización Stereo - 8 watts output
Parlantes incluidos - Multimedia

**Tomamos en parte de pago**
**COMMODORE-MSX-ZX-XT**

*Deseo recibir información gratuita sobre:*

☐ Computadoras ☐ Programas

Nombre ..............................................
Domicilio .............................. C.P. ..........
Localidad ........................ Prov. ...............

**PROGRAMAS PC**
JUEGOS Y UTILITARIOS
MAS DE 600 TITULOS
desde $ 1.20
*Solicite Catalogo*

**LOOK TIME SRL.** Junín 345/353 ☎ 953-3742 & 951-1997
**Horario de atención:** de 9:30 a 12 y de 15 a 20 hs. Sabados de 10 a 13 hs. Lunes cerrado por la mañana.



*Club Taku*

# Nintendo

## Busca a "NINTENDISTAS"

*Si querés sentir la emoción de los videojuegos de salón, con la linea compatible "NINTENDO" podés llevar a tu casa a:*

**TORTUGAS NINJAS - DOBLE DRAGON - TETRIS - DRAGON'S LAIR**

*y más títulos para ofrecerles todas las novedades simultáneas con Japón y EE.UU.*

**Los podés alquilar o comprar en:**

## NINTENDO CLUB "TAKU"

**Av. Cabildo 2280 - Ciudad de la Paz 2279 Local 103 de Planta Alta**

Departamento de publicidad 951- 6239 / Fax 952 - 3834

# market place



Departamento de publicidad 951- 6239 / Fax 952 - 3834

# market place







Departamento de publicidad 951-6239 / Fax 952-3834




# LA MAYOR CANTIDAD DE JUEGOS Y ACCESORIOS PARA NINTENDO Y GAME BOY DEL PAIS.

**Recorré, buscá, averiguá todo lo que quieras y después venite al shopping Alto Palermo. No lo vas a creer. Mirá nuestra lista y convencete.**

## NINTENDO

| | |
|---|---|
| Super Mario III | $128 |
| Tortugas II | $128 |
| Tortugas III | $128 |
| Robocop | $119 |
| Robocop II | $128 |
| Simpsons c/mutantes | $128 |
| Simpsons c/el mundo | $128 |
| Top Gun | $115 |
| Batman | $118 |
| Batman/ regreso del Guasón | $129 |
| World Cup | $119 |
| Chip´n Dale | $121 |
| Duck Tales | $119 |
| Little Mermaid | $129 |
| Micromachines | $123 |
| Double Dragon III | $120 |
| Bases Loaded | $121 |
| Megaman III | $127 |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| Roger Rabbitt | $69 |
| Simpsons | $75 |
| Simpsons II | $75 |
| Mickey Mouse | $75 |
| Snow Brothers | $74 |
| Spiderman | $70 |
| Castlevania | $69 |
| Megaman III | $75 |
| Robocop | $75 |
| Batman | $75 |

*Prince of Persia, Bill and Ted Adventure, Zeoth y casi 200 títulos mas.*

***LLAMANOS Y AVERIGUA EL PRECIO.***

**Tenemos una lista de mas de 15 hojas con los precios de todos los juegos de Nintendo que existen en el mundo. Si no lo tenemos en stock te lo traemos en 10 dias.**

**SI SOS LECTOR DE *ACTION GAMES* TRAE UNA COPIA DE ESTE AVISO Y TE HACEMOS LOS SIGUIENTES DESCUENTOS: 1 JUEGO 5% - 2 JUEGOS 10% - 3 JUEGOS 15%**

Ofertas limitadas hasta terminar stock.

**PARA COTIZACIONES AL POR MAYOR, ATENCION A VIDEOCLUBES Y REVENDEDORES, LLAMAR AL 448-2889 DE 12 A 18 HS.**


SIC
Distribuidor Oficial de
BIT ARGENTINA
CARTRIDGES
MEGADRIVE
GAME GEAR
PC ENGINE
FAMILY VIDEO GAME SYSTEM
BITGAME
JOYSTICK 1
TURBO
SELECT
START
B
A
CONTROL DE DIRECCION
BITGAME
JOYSTICK 2
TURBO
B
A
BITGAME
VIDEO RACER
SUPER BITGAME
16-BIT
Micro Genius
Micro Genius


UN MUNDO DE VIDEOJUEGOS
YON LUKAS Productions
FAMILY VIDEO GAME SYSTEM
ATTACK
BITGAME
JOYSTICK 2
CONTROL DE DIRECCION
TURBO
Micro Genius
Micro Genius
Video Racer
GAME GENIE
VIDEO GAME ENHANCER
16-BIT
SEGA
Videomation
BITGAME - SUPER BITGAME - GAME GEAR - MEGADRIVE - VIDEO RACER
ACCESORIOS DE TODOS LOS MODELOS
600 TITULOS EN CARTRIDGES
Importa, Distribuye y Garantiza
BIT
ARGENTINA
SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080